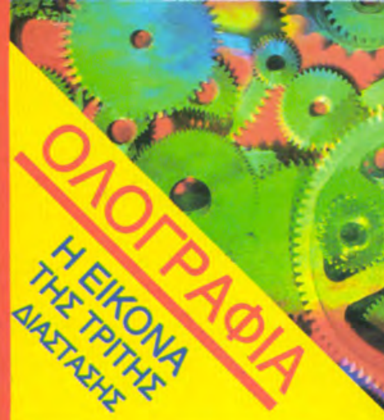
ΤΕΥΧΟΣ 70 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1990 400 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ MICROS & COMPUTER GAMES



ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ

Η ΕΙΚΟΝΑ ΤΗΣ ΤΡΙΤΗΣ ΔΙΑΣΤΑΣΗΣ

HYPER VIEW:



SHADOW OF THE BEAST II

Special Review : LOST PATROL





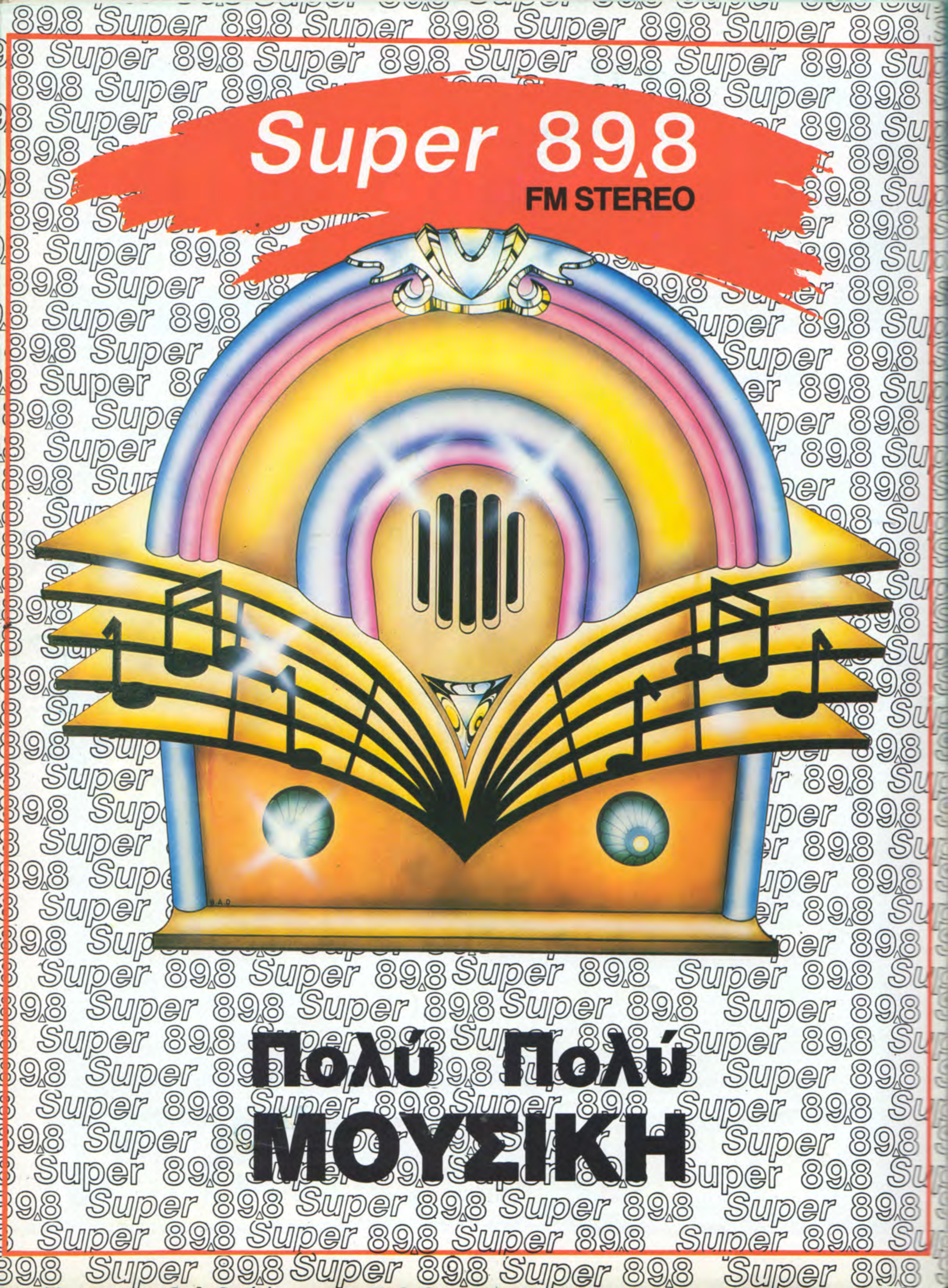
ADVENTURE: COLONEL'S BEQUEST

Reviews:

- TIE BREAK
- CORPORATION
- PLOTTING



COMMODORE CD : Η ΝΕΑ AMIGA ;


Super 89.8
FM STEREO
Πολύ Πολύ
ΜΟΥΣΙΚΗ

1989

ΤΟ COMPUTER ΒΡΑΒΕΥΕΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

1ο ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΣΤΑ COMPUTERS

TURBO-X®

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΚΟΣΤΟΥΣ - ΑΠΟΔΟΣΗΣ COMPUTER ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

(ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΩΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ)



TURBO-X1

μόνο **128.000***

- 640 KB R.A.M. ON BOARD
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΕΛΛΗΝΟΛΑΤΙΝΙΚΟ 101 ΠΛΗΚΤΡΩΝ (ALPS ΜΕ CLICKING)
- ΟΘΟΝΗ 14" ΔΙΠΛΗΣ ΣΥΧΝ. ΥΨ. ΑΝΑΛΥΣΗΣ (1200 ΓΡΑΜΜΕΣ), ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ - ΕΠΙΠΕΔΗ
- MULTI I/O ΠΛΗΡΗΣ (RS 232 C, ΠΑΡΑΛ. ΕΞΟΔΟ, REAL TIME CLOCK, GAME PORT)
- ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΕ ΦΩΤΕΙΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8088-1 (4,77 ΚΑΙ 10 MHz).
- ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 8087-1 (2)
- ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΠΑΡ/ΛΗ ΕΞΟΔΟ ΚΑΙ ΕΛΛ. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- FLOPPY DISC DRIVE 5" 1/4 360 KB MADE IN JAPAN - 1 TEM.
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 150 W ΜΕ ΕΞΑΕΡΙΣΜΟ
- 8 EXPANTION SLOTS (6 ΕΛΕΥΘΕΡΑ)
- ΠΛΗΚΤΡΟ RESET
- ΠΛΗΚΤΡΟ TURBO ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
- ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
- 4 ΘΕΣΕΙΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΜΝΗΜΗΣ
- ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑ

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΩΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ - ΧΡΗΣΗΣ - ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΟΥ Η/Υ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ:

- ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ Η/Υ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ BASIC ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

TURBO-X2

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 2 F.D.D. **142.000***

TURBO-X3

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 1 F.D.D. ΚΑΙ H.D. 20 MB. **179.900***

ΠΛΑΙΣΙ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΤΗΛ. 36.44.001

* Δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 16%

CAT CREATIVE ART TEAM

Archimedes

Η Acorn ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟΝ 3000

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ RISC ΑΠΟ 195.000*

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ARCHIMEDES 3000

- Επεξεργαστή 32-BIT RISC
- Ταχύτητα 4 MIPS
- Multitasking operating system
- Ανάλυση 640×512
- 256 χρώματα από παλέτα 4.096 χρωμάτων
- 4 VGA Compatibles screen modes
- 1 MB βασική RAM
- 512 KB ROM
- 1 MB unformated FDD
- 4 EXPANSION SLOTS

EMULATES IBM PC XT



PCW BENCHMARKS

Benchmark	BBC A3000 Basic 5 ROM	Arc 310 Basic 5 ROM	Atari 1040 ST FastBASIC	Commodore Amiga 500 Amiga Basic
intmath	0.15	0.35	1.25	1.7
realmath	0.21	0.38	1.63	2.7
triglog	0.8	1.41	6.38	6.7
textscrn	2.73	4.4	88.16	150.3
grafscrn	1.41	6.9	35.67	25.0
store	3.16	6.5	56.57	32.7
average	1.41	3.32	31.61	36.52

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ ΑΕ

ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 98, (ΠΛ. ΚΑΝΙΓΓΟΣ) - ΤΗΛ.: 3622478 - 3644351 - 3607836 ΑΘΗΝΑ 106 77

* Συν Φ.Π.Α



Το ΠΛΑΙΣΙΟ τώρα σας προσφέρει
σωστή εργονομία και πλήρη εξοπλισμό
σε μοναδικές τιμές!
Μελανοταινίες από 424 δρχ.
Ποντίκια από 8.475 δρχ.
Καθαριστικά από 360 δρχ.
ετικέτες από 568 δρχ.
Μηχαν. χαρτί από 1.415 δρχ.
Ντοσιέ μηχανογράφησης από 483 δρχ.
Δισκέτες από 68 δρχ.
Δισκετοθήκες από 314 δρχ.
Φίλτρα οθόνων από 1.594 δρχ.
Αναλόγια από 1.619 δρχ.
Βάσεις εκτυπωτών από 1.940 δρχ.
Ειδικό έπιπλο για computers 17.700 δρχ.
πλαισιο
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24
ΤΗΛ: 36.44.001
* Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18% πλην μηχ. χαρτιού 8%

HAND–HELD CONSOLES

GAME SOFTWARE

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

ΔΩΡΑ

HAPPENINGS

ΜΟΥΣΙΚΗ

The 1st and the Best

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ
ΤΟΝ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ

ΠΕΡΙΕΧΟ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

Γράμμα απ' τη σύνταξη 13
Αλληλογραφία 96
Scores & Scorers 94
Αγγελίες 98
Top Games 101
Διαγωνισμός Kick Off:
Ο χορός των γκολ άρχισε.
Περιμένουμε τις δισκέτες σας.......**106**
Hi Tech......................114
Video Review:...........116

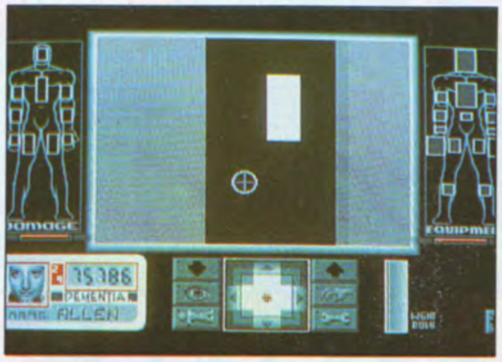
ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Πρώτα Βήματα 36
Peek & Poke............. ..38
Adventure SOS 78
Hints 'n' Tips.............88
Επεμβάσεις:
Defenders of the Earth
για Spectrum
Turrican για Spectrum
Dynasty wars για Commodore
Impossamole για Amiga **.90**

CORPORATION

102

Ένα πολύ δυνατό παιχνίδι, τόσο σε δράση όσο και σε γραφικά - ατμόσφαιρα.



SHADOW OF THE BEAST II

106

Και πάλι με απίθανα γραφικά.



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

Γεγονότα... Φήμες...
Σχόλια....................21
Εδώ Λονδίνο.. 32

THE COLONEL'S BEQUEST

Ένα πυκνό μυστήριο καλύπτει τη διαθήκη του συνταγματάρχη. Πολλά αινίγματα πρέπει να λυθούν.



72

SUPER WONDERBOY

Αυτή τη φορά σας βοηθάμε να γίνετε πραγματικά Super.

64

Ninja Spirit

Μήπως θέλετε ν' ανακαλύψετε ευκολότερα τον Ninja που κρύβετε μέσα σας;

70

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ, ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΤΕΝΙΑ ΜΠΙΡΗ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΙΤΟΥ, ΡΕΝΑ ΛΙΟΚΟΥΡΑ **DESKTOP PUBLISHING:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΔΡΑΚΟΣ, ΠΕΤΡΟΣ ΗΛΙΑΔΗΣ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΣΤΕΛΙΟΣ ΘΕΟΔΩΡΑΚΟΣ, ΤΑΚΗΣ ΑΝΕΖΥΡΗΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΟΥΛΙΑ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΜΑΡΙΝΑ ΔΕΡΒΙΤΣΙΩΤΗ. ΤΟ **PIXEL** ΕΚΠΡΟΣΩΠΕΙΤΑΙ ΣΤΗ Β. ΕΛΛΑΔΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΙΑ **NORTHEN NETWORK**, ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, ΤΗΛ. 282663, 284864. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΙΩΣΗΦ ΚΟΝΙΟΣ **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ **ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΧΑΙΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ. **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.950 ΔΡΧ., ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, ΝΠΔΔ 7.700 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ 7.000 ΔΡΧ., ΕΥΡΩΠΗ 5.800 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ 5.800 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAPGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manousou, Nikos Michos, Vasilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Singrou Av., tel. 9238672-5, 9225520 FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous str., tel. 282663, 284664.

ΜΕΝΑ

PIXEL

ΤΕΥΧΟΣ 70 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1990

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

GAMES REVIEWS

SOFTWARE FLASH 14

UPDATE....................63

- Manchester United για Amstrad
- Last Ninja II για Amiga
- Kick Off 2 για Atari ST

SPECIAL REVIEW.......46

- Lost Patrol

SOFTWARE REVIEW

- Tie Break......................52
- Plotting..........................53
- Time Machine..........................54
- Mad Professor Mariarti.............55
- Oriental Games........................56
- Zombi...57
- Fred...58

ADVENTURE.............72

- The Colonel's Bequest

HYPER VIEW

- Corporation......... 102
- Shadow of the Beast II.........106

ARCADE 112

- Dark Seal
- Moonwalker

CONSOLES REVIEW..118

- Alex Kid in the Shinobi World
- Don Doko Don

ΕΙΚΟΝΑ ΚΑΙ GRAPHICS ΣΕ ΤΡΕΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Ενα ενδιαφέρον άρθρο που περιγράφει τις τελευταίες εξελίξεις στην τρισδιάστατη εικόνα.

67



Commodore CDTV

Τι γίνεται με το νέο δημιούργημα της Commodore; Ο Γ. Κυπαρίσσης αναλύει.

80

46

LOST PATROL

Στη ζούγκλα του Βιετνάμ σας χρειάζονται όλα. Αντανακλαστικά, γρηγοράδα, αλλά και μυαλό. Ενα αντιπολεμικό game.



Γραφικά στην Amiga

Ανακαλύψτε τις δυνατότητες του υπολογιστή και εκμεταλλευτείτε τες.

41

Ρουτίνες σε Basic για Atari ST

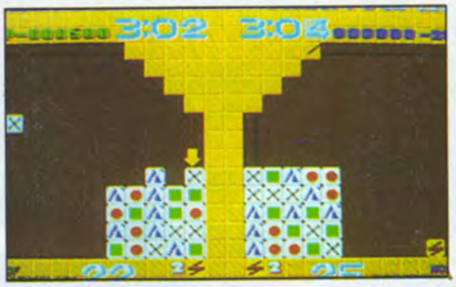
Μήπως μερικές δυνατότητες της Basic σας διαφεύγουν; Διαβάστε για ν' ανακαλύψετε.

85

PLOTTING

Ενα puzzle game που θα σας απασχολήσει αρκετά.

53



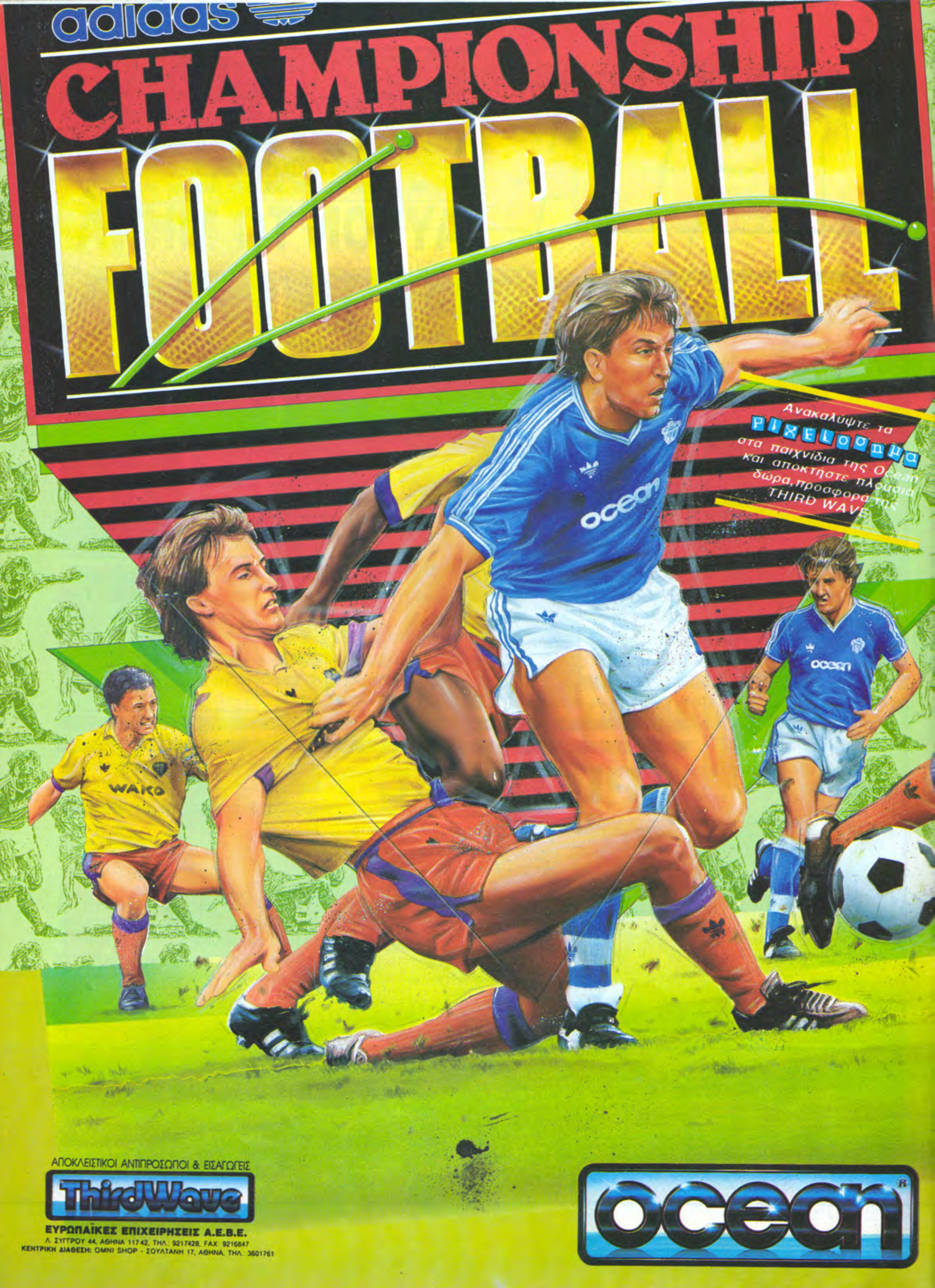
MAD PROFESSOR MARIARTI

Πολλά χρώματα και πολλή ψυχεδέλια σ' ένα αρκετά χαρούμενο game.

55

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΗΡΟΔΟΤΟΣ ΝΙΚΟΛΑΙΔΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ - ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ USA - ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ - ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΒΙΚΥ ΨΥΧΟΓΙΟΥ, ΝΑΝΑ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΠΕΠΗ ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ-ΡΟΝΤΟΓΙΑΝΝΗ **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ:** ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΝΙΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** PERSONAL COMPUTER WORLD **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ.

EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS**: George Kiparissis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Costas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Dimitris Pavlis, Andreas Tsourinakis, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS**: Avgoustinos Tsirimokos, Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES**: UK - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Spiros Peristeris **PROOF READING**: Vicky Psihogiou, Nana Efstathiou, Pepi Papageorgiou-Rondogianni **TYPEWRITING**: Helen Kotopoulou **PHOTOGRAPHY**: Nikos Georgiadis **EX CLUSIVE RIGHTS FOR GREECE**: Personal Computer World **COVER**: Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER**: Menelaos Meletzis.



adidas
CHAMPIONSHIP
FOOTBALL
Ανακαλύψτε τα
PIXELσημα
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE
ocean
WAKO
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ
ThirdWave
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 11742, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3601761
ocean

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των δρχ. αντί των της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. __________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ __________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No __________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ____________________

2) ____________________

3) ____________________

4) ____________________

5) ____________________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ____________________

2) ____________________

3) ____________________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: __________ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ __________ ΤΗΛ __________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________

ΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΟΝΟΜΑ ____________________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ __________ ΤΗΛ.: __________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ __________ Τ.Κ. __________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Οπως βλέπω, έχετε στρωθεί για τα καλά μπροστά στους υπολογιστές σας, αναλαμβάνοντας και πάλι τα καθήκοντα και τις υποχρεώσεις κάθε σοβαρού gamer. Γιατί, όπως και να το κάνουμε, καλός ο αθλητισμός και τα καλοκαιρινά σπορ, αλλά τα τσιπάκια του υπολογιστή μας αισθάνονται την ανάγκη να τρέξει και λίγη δράση στα κυκλώματά τους. Ετσι λοιπόν, οι συντάκτες του PIXEL, με την υπευθυνότητα που τους χαρακτηρίζει, έχουν συγκεντρώσει γι' αυτό το τεύχος μια μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων, και τα παρουσιάζουν ο καθένας με το δικό του τρόπο. Ο Αντώνης Λεκόπουλος, ας πούμε, αυτόν το μήνα αισθάνεται λίγο βετεράνος του Βιετνάμ, καθώς το LOST PATROL κατάφερε να τον παρασύρει στη δική του ατμόσφαιρα. Αυτό βέβαια είχε σαν αποτέλεσμα να ξυπνήσουν κάποια άγρια ένστικτα που έκρυβε μέσα του, και να κυνηγάει τους συναδέλφους του μ' ένα πηρούνι στο χέρι, επειδή του θύμιζαν επικίνδυνους Βιετκόγκ. Οπως θα δείτε άλλωστε, αν διαβάσετε το SPECIAL REVIEW του παραπάνω προγράμματος, ο συντάκτης του έχει κατορθώσει να δώσει την πραγματική εικόνα του πολέμου, όπως την έζησε σε μερικές μέρες φρίκης μπροστά... στο monitor του υπολογιστή του.

Ο Αντρέας Τσουρινάκης, αντίθετα, προτίμησε κάτι πιο ατμοσφαιρικό, και διάλεξε μια αστυνομική περιπέτεια, το COLONEL'S BEQUEST, όπου οι φόνοι διαδέχονται ο ένας τον άλλο, και η εξέλιξη του παιχνιδιού σας θυμίζει περισσότερο μυθιστόρημα της Αγκάθα Κρίστι, παρά κάποιο Adventure. Το πρόβλημά μας όμως ήταν, ότι ενώ ο Αντρέας τα πάει καλά γενικότερα με τα Adventures, στα αστυνομικά προβλήματα δεν έχει ιδιαίτερο ταλέντο, απ' ό,τι διαπιστώσαμε, γιατί έφτασε κάποια στιγμή, όπου όλοι οι πιθανοί γι' αυτόν ένοχοι είχαν σκοτωθεί, και τότε μη έχοντας τι άλλο να υποθέσει, άρχισε να λέει ότι τους σκότωνα εγώ.

Βέβαια, αν προτιμάτε κάποια παιχνίδια που δεν θα σας αναγκάσουν να προβληματιστείτε και να καταλήξετε στο τέλος σε παρόμοια συμπεράσματα, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στα Reviews αυτού του τεύχους. Φιλοξενούμε κάποια παιχνίδια που θα σας κρατήσουν αρκετές ώρες μπροστά στο monitor, όχι τόσο γιά την πλούσια υπόθεσή τους, αλλά χάρη στα γραφικά τους και την κρυφή ικανότητα που έχουν τα περισσότερα να σας κάνουν - μετά από το μισητό GAME OVER - να θέλετε να ξαναπαίξετε απ' την αρχή.

Ο Γιώργος Κυπαρίσσης έχει αναλάβει αυτόν το μήνα το τεχνολογικό μέρος του περιοδικού, και σας περιγράφει το νέο CD DRIVE της Commodore, μια συσκευή που υπόσχεται να αντικαταστήσει τα πάντα ή... τίποτα. Οπως θα διαβάσετε, πρόκειται στην πραγματικότητα για κάτι καλύτερο από μια Amiga με CD (αφού δεν υπάρχει κάτι πιο κοντινό για να το παρομοιάσουμε). Ομως, το σημαντικό είναι ότι δεν αποκλείεται αυτό το "παράξενο" προϊόν (CDTV το λέει η Commodore) να είναι το πρώτο δείγμα μιας νέας εποχής, που θα ξεπερνάει ακόμα και την πιο τολμηρή φαντασία.

Στο ίδιο τεύχος, ολοκληρώνοντας την τεχνολογική μας περιήγηση, σας γνωρίζουμε τον κόσμο των τριών διαστάσεων: Μιλάμε για την Ολογραφία, ίσως την τελευταία λέξη στην τεχνολογία της απεικόνισης για τον εικοστό αιώνα.

Τα παραπάνω θέματα αναλαμβάνουν να σας κρατήσουν συντροφιά γι' αυτόν το μήνα, και να μειώσουν την αγωνία σας μέχρι να πάρετε στα χέρια σας το επόμενο τεύχος του PIXEL. Μέχρι τότε, κάνετε υπομονή, και θα δείτε ότι τελικά ένας μήνας περνάει γρήγορα.





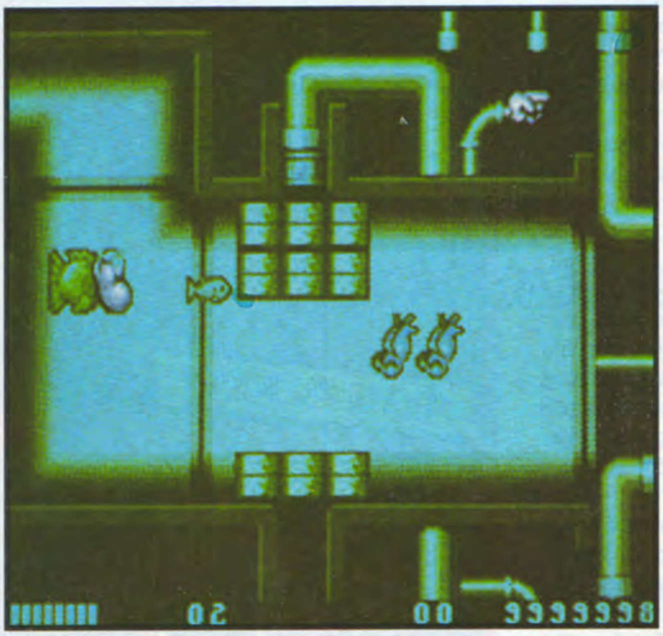






SOFTWARE *flash*

MONTY PYTHON



Οσοι έχετε δει κάποια (ή κάποιες) από τις ταινίες των Monty Pythons, θα έχετε σχηματίσει σίγουρα πολύ θετική γνώμη για τα άτομα του γκρουπ αυτού, καθώς και για την αίσθηση του χιούμορ που διαθέτουν. Η Virgin/Mastertronic το σκέφτηκε αυτό κι έτσι επειδή είναι δύσκολο να βρείτε τη σήμερον ημέρα ταινίες των Monty Pythons, σας προσφέρει τώρα ένα παιχνίδι στο οποίο πρωταγωνιστούν μέλη του εν λόγω γκρουπ.

Εσείς παίρνετε το ρόλο του Arthur Gumby, ο οποίος προσπαθεί να βρει το χαμένο μυαλό του (μερικές φορές η αυτοκριτική ξεπερνάει τα όρια). Στην αρχή προχωράτε σε μια πίστα από τα αριστερά προς τα δεξιά, προσέχοντας να μην σας πέσουν στο κεφάλι διάφορα βαριά αντικείμενα που εκτελούν ελεύθερη πτώση, και να μην έχετε κάποια οδυνηρή επαφή με κάποιο από τα εχθρικά όντα που υπάρχουν εν αφθονία. Κατόπιν ο Arthur αποκτά σώμα ψαριού και προσπαθεί να βρει την έξοδο ενός υποθαλάσσιου λαβύρινθου, και η ιστορία συνεχίζεται με πολλά ακόμη εξίσου παράξενα τμήματα, σύμφωνα τουλάχιστον με τη Virgin.

Το "Monty Python" δείχνει να είναι ένα ιδιαίτερα συμπαθητικό παιχνίδι, που σε αρκετές στιγμές θα σας θυμίσει το "Mario Bros". Τα sprites διαθέτουν καλό animation και τα background graphics, αν και δεν εντυπωσιάζουν, είναι προσεγμένα. Το gameplay διαθέτει αρκετή ποικιλία (υπάρχουν πολλά sub-games και bonus-games). Η πρεμιέρα των Monty Pythons θα γίνει στις αρχές Οκτωβρίου.

ANARCHY



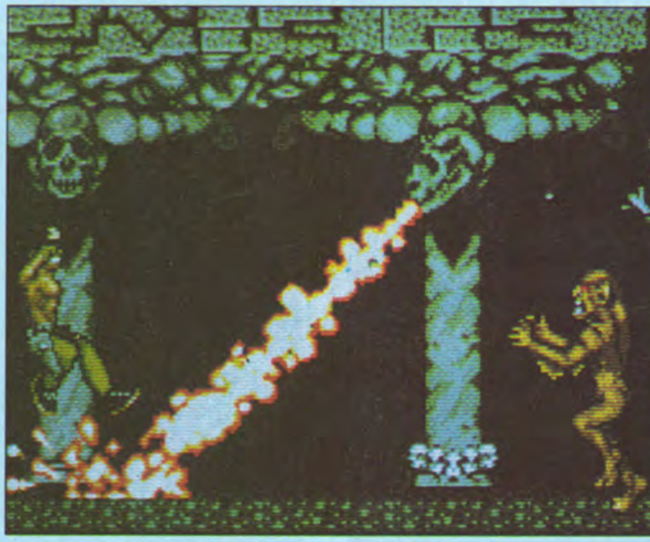
Πριν από πάρα πολλά χρόνια, είχε κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι που ονομαζόταν "Defender", και είχε αποκτήσει πολλούς φανατικούς φίλους ανά τον κόσμο. Στο παιχνίδι εκείνο έπρεπε να σώσετε τους ανυπεράσπιστους γήινους από τις ορδές των εξωγήινων που ήθελαν να τους σκοτώσουν. Το σκηνικό αυτό επαναλαμβάνεται με εκπληκτική ομοιότητα στο "Anarchy", όπου πολύ σημαντικά πρόσωπα έχουν εγκλωβιστεί σε κάψουλες. Οι εξωγήινοι προσπαθούν να καταστρέψουν τις κάψουλες αυτές και εσάς, κι εσείς προσπαθείτε να καταστρέψετε τους εξωγήινους. Πρέπει όμως να είστε πολύ γρήγοροι, γιατί αν δεν προλάβετε να τους καταστρέψετε πριν αυτοί καταστρέψουν όλες τις κάψουλες, τότε η επιβίωσή σας θα γίνει πολύ δύσκολη. Οταν σκοτώσετε έναν εξωγήινο, αυτός θα αφήσει στη θέση του ένα νόμισμα ή ένα bonus icon. Μαζέψτε αρκετά από αυτά, και θα έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε ένα από τα πολλά έξτρα όπλα που διαθέτει το παιχνίδι, όπως πυρά με ισχυρότερη δύναμη ή smart bombs που εξαφανίζουν όλους τους αντιπάλους σας που βρίσκονται στην οθόνη. Στην οθόνη φαίνεται κάθε φορά μόνο ένα τμήμα της πίστας, ενώ τα δρώμενα στην υπόλοιπη μπορείτε να τα παρακολουθήσετε μέσα από το ραντάρ που υπάρχει στο πάνω μέρος της οθόνης.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά, και ιδιαίτερα εντυπωσιακό είναι το scrolling της οθόνης που γίνεται σε πολλά επίπεδα. Ο ήχος ταιριάζει απόλυτα στο στυλ του παιχνιδιού, και το gameplay είναι φοβερά εθιστικό. Δυστυχώς, για τους κατόχους 8-bit μηχανημάτων, το Anarchy κυκλοφορεί μόνο σε Atari ST και Amiga.

GOLD OF THE AZTECS

Ολοι οι προηγμένοι πολιτισμοί της αρχαιότητας έχουν αφήσει πολλούς θρύλους που αφορούσαν μυθικούς θησαυρούς, οι οποίοι βρίσκοταν κρυμμένοι στα πιο απίθανα μέρη. Από κάποιο τέτοιο θρύλο φαίνεται ότι έχουν επηρεαστεί οι σεναριογράφοι της US Gold, κι έτσι έχουμε τώρα "Gold of the Aztecs".

Οπως φαίνεται από τον τίτλο του παιχνιδιού, ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού, ονόματι Bret Conrad, ψάχνει για το θησαυρό των Αζτέκων, βασισμένος σε κάποιο χάρτη που έφτασε στα χέρια του. Ακόμη όμως κι αν ξέρει το δρόμο για το θησαυρό, η αποστολη του δεν θα είναι καθόλου εύκολη μέσα στα πέντε επίπεδα του παιχνιδιού. Στο πρώτο επίπεδο θα βρεθεί αντιμέτωπος με πυγμαίους που εκτοξεύουν θανατηφόρα βέλη, σαρκοβόρα φυτά, αλλά και



φυσικά εμπόδια, όπως χάσματα που πρέπει να περάσει σε στυλ... Ταρζάν, δηλαδή με τη βοήθεια κάποιου αιωρούμενου σχοινιού, γέφυρες που καταρρέουν όταν προσπαθεί να περάσει κ.λπ.

Φτάνοντας στο τέλος του πρώτου επιπέδου, περνάτε από τη ζούγκλα στο εσωτερικό ενός ναού, όπου σας περιμένουν πολύ χειρότερα εμπόδια, όπως αγάλματα που πετάνε φωτιά, κροκόδειλοι, νυχτερίδες, δαίμονες κ.ά. Η αποστολή σας φαίνεται αδύνατη, αλλά με επιμονή μπορείτε να φτάσετε αρκετά κοντά στην περάτωσή της. Στο να επιμείνετε να προσπαθείτε, θα σας βοηθήσουν τα υπέροχα γραφικά του παιχνιδιού που διαθέτουν φοβερή ποικιλία και εξαιρετικό animation. Το gameplay είναι δύσκολο, αλλά μπορείτε να κάνετε προόδους, και τέλος, ο ήχος είναι αρκετά καλός με διάφορα εφέ και ωραία μουσικά θέματα.

MURDER

Ενας φόνος ίσως δεν είναι το πιο ευχάριστο θέμα για συζήτηση, είναι όμως εξαιρετικό θέμα για ένα παιχνίδι όπου παίζετε το ρόλο του ιδιωτικού ντετέκτιβ και καλείστε να ανακαλύψετε το δράστη. Στο "Murder" όμως δεν έχει διαπραχθεί ένας μόνο φόνος, αλλά περίπου δύο εκατομμύρια (σύμφωνα με την US Gold), τους οποίους εσείς πρέπει να διαλευκάνετε. Διαλέγετε κάποιον από αυτούς τους φόνους, δίνοντας μια χρονολογία από το 1914 έως το 1945, την ονομασία και τον τύπο της τοποθεσίας στην οποία ο φόνος διαπράχθηκε. Από τη στιγμή που θα επιλέξετε το φόνο που θέλετε, έχετε στη διάθεσή σας δύο ώρες για να βρείτε το δολοφόνο, πριν έρθει η βρετανική αστυνομία για να αναλάβει τις έρευνες. Ετσι, αν είστε αρκετά καλός και χρειαστείτε μια μόνο ώρα για κάθε φόνο, θα σας φτάσουν 228 χρόνια συνεχούς παιχνιδιού για να τελειώσετε το παιχνίδι.

Για να διαλευκάνετε ένα φόνο θα πρέπει να συγκεντρώσετε αρκετά στοιχεία, ώστε να αποδείξετε αδιάσειστα την ενοχή κάποιου από τους υπόπτους. Στοιχεία μαζεύετε με την ανάκριση των υπόπτων, τη συλλογή δακτυλικών αποτυπωμάτων και την εξέταση των αντικειμένων. Το "Murder" παίζεται



πολύ ευχάριστα, και μπορεί να κρατήσει το ενδιαφέρον σας για πολύ καιρό (άλλωστε διαθέτει δύο εκατομμύρια επίπεδα). Τα γραφικά είναι ασπρόμαυρα (δεν υπήρχε άλλωστε η Technicolor το 1914) και με εξαιρετική λεπτομέρεια, ενώ τα ηχητικά εφέ προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οι επίδοξοι Σέρλοκ Χολμς καλά θα έκαναν να το αποκτήσουν.

SOFTWARE *flash*

SIMULCRA



Φανταστείτε μια περιοχή, όχι πολύ διαφορετική από αυτή που εμφανίζεται στο "Battle Zone", πάνω στην οποία κινείται το όχημά σας, το "Surface Reconaissance Vehicle" ή "SRV" για συντομία. Προσθέστε στο σκηνικό αυτό και πολλά εχθρικά οχήματα και θα έχετε μια καλή ιδέα για το "Simulcra", το νέο παιχνίδι της Graftgold που κυκλοφορεί από τη Microstyle.

Στο "Simulcra" πρέπει να κατακτήσετε τριάντα "πίνακες" που χωρίζονται σε έξι "σενάρια" των πέντε πινάκων. Σε κάθε πίνακα πρέπει να καταστρέψετε όλους τους "προβολείς ενέργειας" που βρίσκονται εκεί και δημιουργούν ενεργειακά φράγματα. Οταν το κάνετε αυτό, ο πίνακας αυτός θεωρείται κατακτημένος και προχωράτε στον επόμενο.

Μη νομίσετε όμως ότι τα πράγματα είναι τόσο απλά και ότι οι προβολείς ενέργειας είναι ανυπεράσπιστοι. Σε κάθε πίνακα βρίσκεται ένας αξιοσημείωτα μεγάλος αριθμός από "Simulcrafts" (έτσι λέγονται τα εχθρικά σκάφη), καθώς και εγκαταστάσεις εδάφους όπως πολυβολεία και πύργοι που εκτοξεύουν ακτίνες laser.

Αν καταστρέψετε κάποια εγκατάσταση εδάφους, τότε θα δείτε ένα bonus icon να σχηματίζεται. Αυτά τα bonus icons χρησιμεύουν στην αγορά εξοπλισμού για το SRV σας, όπως ραντάρ, ισχυρότερα όπλα, ενέργεια κ.λπ.

Το "Simulcra" χρησιμοποιεί την τεχνική των filled polygons για τα γραφικά του και αρκετά επιτυχημένα μάλιστα, αφού τα γραφικά και αρκετή λεπτομέρεια διαθέτουν και γρήγορα κινούνται. Ο ήχος θα μπορούσε να είναι καλύτερος, ενώ το gameplay βρίσκεται στα γνωστά υψηλά επίπεδα της Graftgold.

TORVAK THE WARRIOR



Από τη στιγμή που η Core Design έγινε αυτόνομο Software house, η παραγωγικότητά της έχει αυξηθεί αρκετά. Ετσι, σε τέσσερις περίπου μήνες δραστηριότητας έχει κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι και ετοιμάζει άλλα τρία, συνολικά όσα έχει παράγει μέσα σε ενάμιση περίπου χρόνο, πριν αυτονομηθεί.

Ο Torvak είναι ένας κλασικός βάρβαρος, με ένα δίκοπο τσεκούρι, αναπτυγμένους μύες και περιβολή από δέρμα. Σκοπός του είναι να συντρίψει τις ορδές του κακού Necromancer, ο οποίος έχει ρίξει στη δυστυχία μια ολόκληρη περιοχή. Για να τα καταφέρει στη δύσκολη αυτή αποστολή, θα πρέπει να περάσει μέσα από αρκετά levels γεμάτα κακούς και να αντιμετωπίσει στο τέλος τον ίδιο το Necromancer, χωρίς στο μεταξύ να του τελειώσουν οι ζωές. Αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο βέβαια, λόγω των αντιπάλων όντων, των μεγάλων κακών στο τέλος των levels, αλλά και των φυσικών εμποδίων, όπως χάσματα και βάλτοι, και θα ήταν ακόμη πιο δύσκολο αν δεν υπήρχαν οι ταφόπετρες. Μπορεί να φαίνεται μακάβριο, αλλά οι ταφόπετρες βοηθάνε σημαντικά, αφού σπάζοντάς τες μπορείτε να βρείτε icons που αυξάνουν τη δύναμη του όπλου σας ή σας δίνουν ένα πιο ισχυρό όπλο, όπως σπαθί, σφυρί ή μια από τις αλυσίδες με σιδερόμπαλα στην άκρη.

Το πρώτο πράγμα που θα προσέξετε στο παιχνίδι, είναι τα background graphics που είναι καλοσχεδιασμένα και με μεγάλη ποικιλία. Το animation των πολύ καλών sprites είναι επίσης καλό, αλλά δεν θα μπορείτε να το θαυμάσετε με την ησυχία σας, γιατί η δράση είναι πολύ πυκνή. Αλλο ένα, πολύ καλό slash 'em up.

VENUS



Αν περιμένετε στο παιχνίδι αυτό να βρείτε κάτι εξίσου όμορφο με τη θεά Αφροδίτη, της οποίας το όνομα έχει, μάλλον θα απογοητευτείτε, γιατί το παιχνίδι αυτό έχει να κάνει με κάτι πολύ πιο άσχημο: Με έντομα.

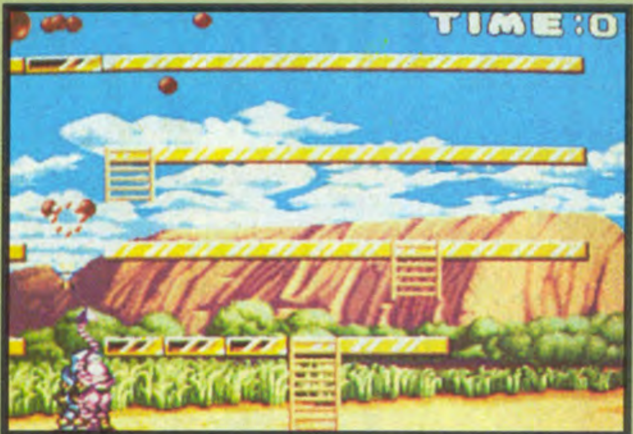
Βρισκόμαστε κάπου στο μέλλον και ο άνθρωπος έχει καταφέρει να εξαφανίσει όλα τα έντομα από το πρόσωπο της γης, πράγμα που είχε ως αποτέλεσμα τη διατάραξη της οικολογικής ισορροπίας. Προσπαθώντας τώρα να επανορθώσει το λάθος του, έφτιαξε τεχνητά έντομα τα οποία όμως μεταλλάχθηκαν σε τέρατα. Στην προσπάθειά του να διορθώσει τώρα το δεύτερο λαθος του, κατασκεύασε μια τεράστια μύγα που έχει σαν σκοπό να εξολοθρεύσει τα μεταλλαγμένα έντομα. Τον έλεγχο της μύγας αυτής θα αναλάβετε εσείς, βέβαια.

Η μύγα θα πρέπει να περάσει μέσα από πενήντα επίπεδα που χωρίζονται σε πέντε "worlds" με δέκα επίπεδα ο καθένας.

Σε κάθε πίστα θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τα εκεί ευρισκόμενα έντομα, που έχουν διαφορετικούς βαθμούς επικινδυνότητας ανάλογα με το είδος τους. Στο τέλος κάθε επιπέδου υπάρχει ένα bonus level όπου μπορείτε να μαζέψετε χρήσιμα δωράκια (όπως αυτό που σας επιτρέπει να κάνετε μεγαλύτερα άλματα), πιο ισχυρά όπλα, περισσότερα πυρομαχικά, ακόμη κι ένα που σας αντιστρέφει τα πάντα! Το παιχνίδι είναι αρκετά εθιστικό στο σύνολό του. Τα πρώτα επίπεδα είναι μάλλον βαρετά, αλλά μετά τα πράγματα καλυτερεύουν. Υπάρχουν επίσης passwords που σας επιτρέπουν να αρχίσετε από κάποιο συγκεκριμένο επίπεδο. Ο ήχος είναι αρκετά καλός, και το ίδιο ισχύει τόσο για τα γραφικά όσο και για τα sprites του παιχνιδιού.

SOFTWARE flash

PANG



Πριν ένα περίπου χρόνο είχε κυκλοφορήσει στις αίθουσες των arcades το "Pang" της Mitchell Company, ένα αρκετά περίεργο coin-op που όμως δεν έγινε ποτέ και πολύ δημοφιλές. Η Ocean όμως πιστεύοντας ότι αυτό οφείλεται απλά στην κακή συγκυρία και όχι στην ποιότητα του παιχνιδιού, αποφάσισε να πάρει τα δικαιώματα για το conversion. Στο "Pang" λοιπόν έχετε υπό τον έλεγχό σας ένα αθρωπάκι εξοπλισμένο με ένα όπλο που εκτοξεύει κάτι περίεργα βλήματα, τα οποία καταλαμβάνουν όλο το ύψος της οθόνης. Στην οθόνη βρίσκονται επίσης και μια ή περισσότερες μπάλες που αναπηδούν στο έδαφος. Σκοπός σας είναι να καθαρίσετε την πίστα από τις μπάλες αυτές. Για να εξαφανίσετε μια μπάλα, θα πρέπει αρχικά να την χτυπήσετε με το όπλο σας, οπότε αυτή χωρίζεται στα δύο, κι έτσι προκύπτουν δύο μπάλες μισές σε μέγεθος από την αρχική. Συνεχίζοντας να χτυπάτε τις μπάλες αυτές, χωρίζονται στα δύο μέχρι να φτάσουν σε κάποιο ελάχιστο μέγεθος, οπότε εξαφανίζονται. Τα πράγματα όμως δεν είναι εύκολα, γιατί όσο μικρότερες είναι οι μπάλες, τόσο πιο χαμηλά αναπηδά, κι έτσι τόσο πιο δύσκολο είναι να φτάσετε σε σημείο απ' όπου θα μπορέσετε να την πετύχετε. Επίσης, όσο προχωράτε στα επίπεδα του παιχνιδιού, εμφανίζονται στην πίστα διάφορα εμπόδια, σκάλες και πλατφόρμες που κάνουν την αποστολή σας δυσκολότερη. Υπάρχουν βέβαια και τα καθιερωμένα bonus που σας δίνουν περισσότερο χρόνο, ισχυρότερα όπλα, ασπίδα προστασίας για ένα περιορισμένο χρονικο διάστημα, ή ακόμα και έξτρα ζωές.

Τα sprites του παιχνιδιού είναι λίγα, αλλά γι' αυτό αποζημιώνουν τα πολύ καλά background graphics. Ηχητικά εφέ υπήρχαν λίγα στο coin-op, αλλά η κατάσταση μπορεί να βελτιωθεί στις computer versions, ενώ το gameplay κατά πάσα πιθανότητα θα διατηρηθεί στα επίπεδα του coin-op. Το "Pang" αναμένεται να κυκλοφορήσει στα μέσα Οκτωβρίου, οπότε σύντομα θα έχουμε νεότερα...

UN SQUADRON

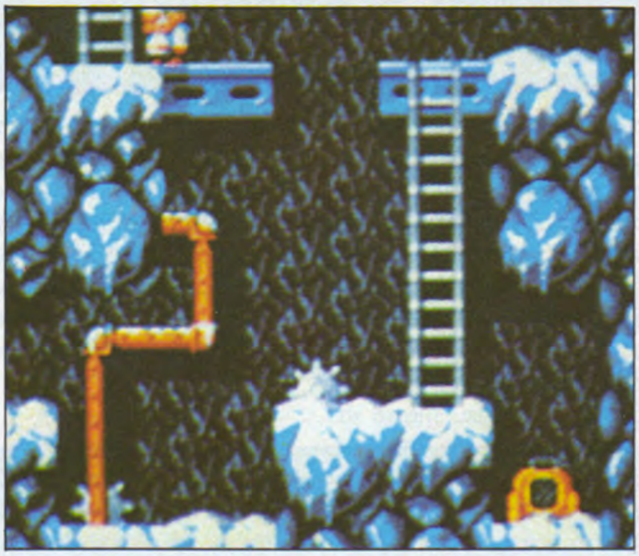
Άλλο ένα conversion από coin-op της Capcom για την US Gold, και αυτή τη φορά πρόκειται για μια προσπάθεια των Ηνωμένων Εθνών να επιβάλουν την τάξη σε κάποιες περιοχές - με δυναμική πλέον παρέμβαση.

Το βάρος αυτής της προσπάθειας θα πέσει βέβαια σε σας, αλλά μπορείτε να το μοιραστείτε με κάποιο φίλο σας χρησιμοποιώντας το two player option του παιχνιδιού. Αρχικά διαλέγετε τον τύπο του αεροπλάνου που θέλετε να οδηγήσετε ανάμεσα σε ένα "Tiger Shark", ένα "F-14 Tomcat" κι ένα "R-10 Thunderbolt". Κατόπιν, πριν ξεκινήσετε κάθε αποστολή, παρακολουθείτε τον αξιωματικό σας που σας δίνει πληροφορίες σχετικά με την αποστολή σας και τι πρέπει να προσέχετε. Μετά από αυτό, περνάτε από την αποθήκη όπου διαλέγετε τον εξοπλισμό του αεροσκάφους σας. Φυσικά, δεν μπορείτε να πάρετε ό,τι καλύτερο διαθέτει το κατάστημα, αφού έχετε περιορισμένα χρήματα στη διάθεσή σας. Εκτός από το αρχικό ποσό, χρήματα παίρνετε μαζεύοντας τα κατάλληλα tokens κατά τη διάρκεια της μάχης, ενώ άλλα tokens φροντίζουν για την αύξηση της δύναμης πυρός που διαθέτετε, για την αύξηση της ταχύτητάς σας κ.λπ.

Το coin-op διαθέτει πολύ καλά γραφικά, μεγάλα sprites με καλό animation και ομαλό scrolling μεγάλης ταχύτητας και, απ' ό,τι φαίνεται, τα περισσότερα από αυτά τα στοιχεία θα διατηρηθούν. Αυτό που ελπίζουμε να μη διατηρηθεί, είναι ο βαθμός δυσκολίας που ήταν υπερβολικά μεγάλος. Το "U.N. Squadron" θα κυκλοφορήσει στα τέλη Οκτωβρίου, οπότε η απάντηση επί της οθόνης...



RICK DANGEROUS II

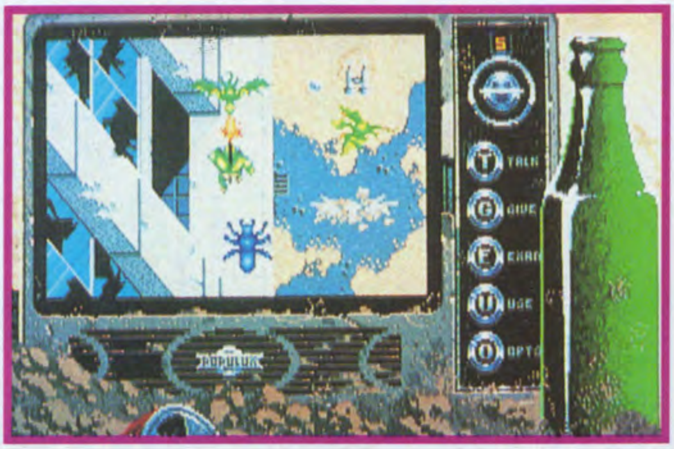


Μήπως ξυπνάτε τα βράδια τρομαγμένοι έχοντας την εντύπωση ότι ένα θανατηφόρο βέλος έφυγε από ένα φαινομενικά ακίνδυνο τοίχο και σας σκότωσε; Ή ότι σας έπεσε μια πέτρα στο κεφάλι; Ή ότι προσγειωθήκατε σε μια επιφάνεια με καρφιά; Ή... ή... ή... Αν συμβαίνει κάτι τέτοιο, τότε προφανώς πάσχετε από το "σύνδρομο του Rick Dangerous", μια αρκετά σοβαρή ασθένεια που πλήττει κυρίως όσους θέλουν να φτάσουν στο τέλος του παιχνιδιού αυτού. Οσοι όμως από εσάς δεν παρουσιάζετε τέτοια συμπτώματα, μη νομίσετε ότι θα ξεφύγετε, γιατί έρχεται τώρα το "Rick Dangerous II", από τη Microstyle.

Οπως και το αρχικό "Rick Dangerous", έτσι κι αυτό θα είναι ένα platform-and-ladders παιχνίδι: Αυτή τη φορά το σκηνικό έχει μεταφερθεί από τα αρχαία ερείπια στο Hyde Park, στο οποίο έχουν προσγειωθεί εξωγήινοι εισβολείς. Ο Rick, λάτρης της περιπέτεια καθώς είναι, δεν μπορεί να μείνει απλός θεατής της κατάστασης αυτής, αλλά θα προσπαθήσει να τους διώξει. Αναγκαστικά έχει αλλάξει και η εμφάνιση του Rick (δεν θα μπορούσε ένας αρχαιολόγος να πολεμά εξωγήινους), και τώρα εμφανίζεται σαν ένας σωματώδης νεαρός, αρκετά θυμωμένος.

Τα γραφικά του "Rick Dangerous II" έχουν βέβαια αλλάξει, αλλά έχουν ακόμη το ίδιο ύφος και διαθέτουν αρκετό χιούμορ. Ο ήχος θα είναι μάλλον καλύτερος με περισσότερα sampled εφέ και μουσικά θέματα, ενώ δεήσεις γίνονται κάθε μέρα για να είναι το gameplay πιο εύκολο. Η απάντηση λίαν συντόμως...

SOFTWARE flash



BAD BLOOD

Στο μακρινό (ή μήπως όχι τόσο μακρινό;) μέλλον, υπάρχει μια πόλη με το όνομα Mardok που περιστοιχίζεται από άλλες πόλεις, όπως η Xanthium, Okkarm και Nivvik. Τίποτε ασυνήθιστο, θα πείτε. Ναι, αλλά αν λάβετε υπόψη ότι οι κάτοικοι της Mardok παρουσιάζουν γενετικές ανωμαλίες λόγω μιας ατομικής βόμβας που είχε χρησιμοποιηθεί παλαιότερα στην περιοχή τους, και ότι οι κάτοικοι των άλλων πόλεων τους χρησιμοποιούν για σκλάβους, τότε τα πράγματα αλλάζουν. Η ανάγκη ενός ήρωα που θα βάλει τέλος στην κατάσταση αυτή, γίνεται πλέον εμφανής.

Το παιχνίδι είναι ένα arcade-adventure. Στο arcade τμήμα που εμφανίζεται κατά τις μεταβάσεις σας από πόλη σε πόλη, βλέπετε την πίστα από ψηλά και προσπαθείτε να επιβιώσετε ανάμεσα σε χιλιάδες αντιπάλους σας. Στο adventure τμήμα προσπαθείτε να συλλέξετε πληροφορίες πάνω σε αντικείμενα, στο τι να κάνεις μετά κ.λπ., μιλώντας σε μεταλλαγμένους και κανονικούς ανθρώπους των γύρω πόλεων. Το κατά πόσον οι κανονικοί άνθρωποι θα είναι συνεργάσιμοι, εξαρτάται από την επιλογή του χαρακτήρα που θα κάνετε στην αρχή: Ολοι θα μιλήσουν στον Dekker, που έχει την εμφάνιση ανθρώπου, αλλά δεν έχει πολλές ικανότητες στη μάχη, ενώ μάλλον δεν θα συμβεί το ίδιο με τον Varigg, ο οποίος είναι πολύ δυνατός πολεμιστής αλλά έχει πράσινο δέρμα. Υπάρχει και η Jakka, που είναι κάτι ενδιάμεσο. Το παιχνίδι διαθέτει ωραία γραφικά, ενώ ο ήχος του είναι μάλλον φτωχός. Το gameplay είναι καλό, αλλά θα μπορούσε να ήταν καλύτερο, αν δεν έπρεπε να περιμένετε κάθε λίγο και λιγάκι για να διαβάσει το μηχάνημα δεδομένα από το δίσκο...

Νέα του Software

• Ως τώρα έχουμε δει coin-op conversions, film-tie-ins, παιχνίδια με θέματα από βιβλία ή καρτούν. Εχουμε δει ακόμη και παιχνίδια που ξεκίνησαν από τους υπολογιστές και έφτασαν στα coin-ops. Καιρός λοιπόν να δούμε και βιβλία και κινηματογραφικές ταινίες με θέματα από παιχνίδια. Ο ήρωας που θα κάνει λοιπόν την αρχή στον τομέα αυτό, δεν είναι άλλος από το γνωστό μας μέσω των adventures της Sierra, Larry. Το βιβλίο θα ονομάζεται "Leisure Suit Larry Bedside Companion", και θα κυκλοφορήσει στα τέλη Σεπτεμβρίου, ενώ η απόφαση για την ταινία δεν είναι ακόμη οριστική - και φυσικά δεν έχει τίτλο.

• Από το Larry όμως και τις μη συζητήσιμες σε ευρύ κοινό περιπέτειές του, περνάμε σε κάτι πολύ πιο αθώο: Στους ήρωες του Disney. Ο διάσημος οίκος έχει αναθέσει σε δύο γαλλικά software houses, συγκεκριμένα τη Nathan και την Titus να φτιάξουν παιχνίδια στα οποία θα πρωταγωνιστεί η γνωστή πλειάδα αστέρων. Ετσι, για αρχή μόνο, θα έχουμε τα: "Mickey's Runaway Zoo", "Mickey's Grossword Puzzle Maker", "Donald's Alphabet Street" και "Goofy's Railway Express". Ολα αυτά θα είναι ενταγμένα στον τομέα "παιδικά" της εταιρίας software του οίκου Disney, ενώ υπάρχουν ακόμη οι τομείς "διασκέδασης" και "δημιουργίας", χωρίς γνωστή δραστηριότητα ως τώρα. Ακόμη πρόκειται να δούμε το computer game με θέμα από την ταινία "Dick Tracy".

• Θυμάστε ότι πριν αρκετούς μήνες είχαμε παρουσιάσει κάποιες game consoles - τις γνωστές παιχνιδομηχανές - και ότι είχαμε εντυπωσιαστεί από την 16-bit Sega, που όμως δεν ήταν επίσημα διαθέσιμη στην Ευρώπη; Λοιπόν τα πράγματα άλλαξαν, γιατί η παρουσία της εν λόγω κονσόλας στην Ευρώπη μόλις επισημοποιήθηκε. Η 16-bit Sega θα κοστίζει 190 λίρες στην Αγγλία (ή 57.000 δραχμές περίπου). Ομως, το πρόβλημα ίσως βρίσκεται στις τιμές των παιχνιδιών που θα αρχίζουν από 30 λίρες Αγγλίας (9.000 δραχμές) για τα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει από καιρό και 40 λίρες (12.000 δραχμές) για τα καινούργια. Ελπίζουμε όμως ότι η αυξημένη ζήτηση, λόγω αύξησης του αγοραστικού κοινού, θα ρίξει τις τιμές σε πιο λογικά επίπεδα. Αν κάποιος φίλος των driving games δεν έχει στη συλλογή του τα "Chase H.Q.", "Power Drift", "Turbo Outrun" και "Hard Drivin'" είναι βέβαια ασυγχώρητος, αλλά η Domark θα του δώσει την ευκαιρία να επανορθώσει, αφού θα κυκλοφορήσει ένα compilation που θα περιλαμβάνει όλα τα προαναφερθέντα παιχνίδια. Η συλλογή αυτή θα κυκλοφορήσει μεταξύ Οκτωβρίου και Δεκεμβρίου, γι' αυτό ρίχνετε μια ματιά στα computer shops της περιοχής σας. Εκτός από το compilation αυτό, η Domark ετοιμάζει το "Mig 29 Fulcrum", που προφανώς είναι flight simulator, το "S.T.U.N. Runner", conversion από το ομώνυμο coin-op της Atari, το "Race Drivin'", ή αλλιώς "Hard Drivin' II" και τα "Badlands" και "Skull And Crossbones", για τα οποία δεν υπάρχουν περισσότερα στοιχεία.

• Και κλείνουμε με δύο παιχνίδια στα οποία πρωταγωνιστούν παράξενοι ήρωες. Πρόκειται για το "Gremlins II", την άδεια για το conversion του οποίου απέκτησε η Elite και το "Teenage Mutant Hero Turtles", το οποίο ανέλαβε να φέρει στους υπολογιστές μας η Mirrorsoft. Ημερομηνίες κυκλοφορίας δεν έχουν οριστεί ακόμη, αλλά θα σας κρατάμε ενήμερους...

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

COMPUTER KISWARE SYSTEMS

ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 – 546 43 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. (031) 857.551 – 831.260
FAX (031) 831.260

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ:

Απο τ... κ. ------------------------------

Διεύθυνση --------------- ΤΗΛ. --------

Πόλη ------------------------- Τ.Κ ------

ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ

☐ ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

PERSONAL COMPUTERS

PROFEX XT 111 (1DD,640KB, 14")	149.500	☐
PROFEX AT 286 10MHz 1MB, EGA, 14"	263.000	☐
PC22 (286-12MHz). 14", 20 MB	250.000	☐
PROFEX 2016 (286-16MHz), 14"	293.000	☐
HYUNDAI SUPER 16TE, 1DD, 14"	110.000	☐
HYUNDAI 286E 20MB HD, 14" οθόνη	246.000	☐
HYUNDAI 286E, 14" οθόνη	186.500	☐
HYUNDAI 386SX-16MHz 1MB HD, 14"	245.800	☐
KISWARE XT-12MHz 1DD, 640KB,14"	137.500	☐
KISWARE AT 286-12MHz, 14" Οθόνη	165.000	☐
KISWARE AT 286-16MHz, 14" οθόνη	188.000	☐
KISWARE AT 286-20MHz, 14" οθόνη	198.000	☐
KISWARE 386SX 16 MHz, 14" οθόνη	224.000	☐
KISWARE 386-20MHz 1dd από	320.000	☐
KISWARE 386-25MHz 64K CACHE από	398.000	☐

HOME COMPUTERS

AMIGA 500 (1DD, MOUSE, ΒΙΒΛΙΑ)	110.000	☐
COMMODORE C64-II +κασετόφ.	34.500	☐
AMIGA 2000	232.000	☐

FLOPPY DISC DRIVES

2o DRIVE FOR AMIGA 500	25.000	☐
2o DRIVE FOR AMIGA 2000	25.000	☐
2o DRIVE FOR ATARI ST	25.000	☐
360 KB DRIVE FOR PC	15.500	☐
720 KB (3,5") WITH FRAME	18.900	☐
1,44 MB (3,5") WITH FRAME	19.800	☐
1,2 MB (5,25")	19.800	☐
COMMODORE 1541-II FOR C64	34.000	☐

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10, A4, 144CPS	49.200	☐
STAR LC-10 COLOR, A4, 144CPS	66.950	☐
STAR LC24-10 A4,170CPS	76.700	☐
MANNESMANN TALLY MT81	43.900	☐
CITIZEN 120D, A4, 120CPS	43.900	☐
CITIZEN SWIFT 24, A4,160CPS	90.085	☐
SEICOSHA 1200 AJ, A4, 120 CPS	39.900	☐
PROFEX MD160 A4,160CPS	43.900	☐
PROFEX LASER LD1000, A4, 6PPM	299.000	☐

MONITORS

COMMODORE 1084 Stereo for AMIGA	68.500	☐
PROFEX 1430 COLOR VGA	100.800	☐
14"VGA PAPER WHITE	42.700	☐
PROFEX MAM 1410 MULTISCAN	119.000	☐
14" EGA COLOR	76.700	☐
14" PAPER WHITE	25.860	☐
NEC 3D MULTISYNCH 14"	195.000	☐
14" MULTISYNCH MONOCHR.	61.800	☐
PROFEX CM14 +STEREO for AMIGA	64.660	☐

COMPUTERS - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΑΜΕΙΟΥ
SERVICE: C64, CPC, PC, AMIGA
κλπ

ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 40/50 (ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ) ή	1.510	☐
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 80/100 >> >> >>	1.730	☐
MOUSEPAD NORIS DATA	1.300	☐
MONITOR FILTER 12" (NORIS)	3.360	☐
MONITOR FILTER 14" >>	3.880	☐
ΒΑΣΗ ΟΘΟΝΗΣ 12"/14"	3.360	☐
ΒΑΣΗ ΕΚΤΥΠΩΤΗ 80 ΣΤΗΛΩΝ	3.360	☐
ΠΛΑΣΤΙΚΟ ΚΑΛΥΜΜΑ AMIGA 500	1.730	☐
ΚΟΦΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΤΩΝ	860	☐
ΣΤΡΕΦΟΜ. ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΟΘΟΝΗΣ	25.000	☐
ΒΑΣΗ ΠΥΡΓΟΥ ΜΕΤΑΛ.ΜΕ ΡΟΔΕΣ	7.330	☐
ΘΗΚΗ ΓΙΑ MOUSE	520	☐
SET ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΥ DRIVE 3,5"/5,25"	860	☐

ΕΙΔΙΚΑ ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ

POLAROID	10.350	☐
POLAROID ΜΕ ΓΕΙΩΣΗ	12.070	☐
FUJI CRT MONITOR FILTER	24.150	☐

ΧΑΡΤΙ

12"x240MM 60g/M2 (A4) 1000φ.	1.730	☐

JOYSTICKS

JOYBOARD JB-2 MULTIFUNCTION	3.880	☐
COMP. PRO 5000	3.450	☐
COMP. PRO EXTRA (ΔΙΑΦΑΝΕΣ)	3.880	☐
QUICKSHOT I	1.300	☐
QUICKSHOT II	1.680	☐
QUICKSHOT II TURBO	2.540	☐
QUICKSHOT 113 (IBM-ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ)	3.360	☐

MOUSES - SCANNERS

SUPER MOUSE	8.480	☐
GENIUS MOUSE (NORIS)	10.180	☐
MOUSE KIT GENIUS (NORIS)	11.040	☐
GENIUS MOUSE 6000 HIRES	12.090	☐
GENIUS MOUSE GM F301	12.760	☐
SCANNER GENIUS GS 4500	56.000	☐

ADD - ON - CARDS

GAME CARD PROFEX GC1	3.400	☐
GAME CARD GC2 (4,77-16MHz)	4.270	☐
CLOCK CARD PROFEX	5.170	☐
HERCULES CARD/PRINTER	9.500	☐
COLOR GRAPHICS CARD/PRINTER	9.500	☐
DUAL (CGA/MGA) CARD/PRINTER	12.070	☐
SUPER EGA LEVEL 3 (640x480)	25.400	☐
SUPER EGA LEVEL 5 (800x600)	34.050	☐
AD/DA CARD 16 KANAL/12 BIT	25.400	☐
DISK CONTROLLER (2x1,44MB)	6.800	☐
EPROM CARD 4 ΘΕΣΕΩΝ (2716-27512)	31.900	☐
MULTI I/0 (GAME,2S,1P,Cont. 2x1.44)	11.650	☐
PARALLEL PRINTER CARD	4.200	☐
SERIAL CARD (ΔΙΠΛΗ)	6.040	☐
MULTI I/0 AT (GAME,2S,1P)	7.500	☐
VGA CARD K800 (800x600)	36.000	☐
VGA CARD K1000 (1024x768)	46.000	☐
8255 I/0 CARD	15.950	☐
IEEE 488 CARD	42.670	☐

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

HARD DISK 20 MB (A590)	102.000	☐
COMMODORE DESKTOP VIDEO DIGITIZER	177.120	☐
MIDI - INTERFACE (AMIGA)	9.750	☐
512Kb RAM EXPANSION (A500)	16.950	☐
SOUND SAPMLER STEREO	12.700	☐
2MB RAM (Εως 8 MB) A2000	94.100	☐
A2300 GENLOCK (A2000)	46.600	☐

MOTHERBOARDS

XT-12 MHz/0 KB	16.800	☐
AT 12 MHz/0 KB	44.500	☐
AT 16 MHz/0 KB	73.700	☐
AT 20 MHz/0 KB	78.450	☐
386 SX 16 MHz	83.620	☐
386 20 MHz	208.700	☐
386 25 MHz 64K CACHE	288.200	☐

KEYBOARDS

KEYBOARD 102 KEYS (XT/AT)	12.590	☐

ΚΟΥΤΙΑ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ

AT BOX ΜΕ 200Watt Τροφοδοτικό	31.000	☐
200 Watt ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ	15.500	☐
MINI TOWER BOX (με τροφοδοτ.)	33.600	☐
TOWER BOX (με τροφοδοτικό)	58.750	☐

ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ

8087-10 MHz	42.670	☐
80287-10 (έως 13 MHz)	55.170	☐

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

5.25" NONAME	78	☐
5.25" PROFEX, PRECISION	86	☐
5.25" FUJI, BASF, DATALIFE, KODAK	172	☐
5.25" DATALIFE PLUS (TEFLON)	216	☐
3,5" NONAME 2DD	172	☐
3,5" PROFEX 2DD	216	☐
3.5" PRECISION	259	☐
3,5" BASF, FUJI, KODAK, DATALIFE	345	☐
3,5" HD KODAK, FUJI	776	☐
3" MAXELL CF2	605	☐

HARD DISKS

20MB 65MSEC + CONTROLLER	53.450	☐
20MB 28MSEC + CONTROLLER	62.900	☐
30MB 28MSEC MFM+CONTROLLER	74.150	☐
40MB 28MSEC + CONTROLLER	81.900	☐
FILECARD WD 20 MB	64.655	☐
FILECARD WD 30 MB	75.000	☐

ΤΡΟΦΟΔΟΤ. ΑΔΙΑΛΕΙΠΤΟΥ ΠΑΡΟΧΗΣ (UPS)

625 VA	98.500	☐

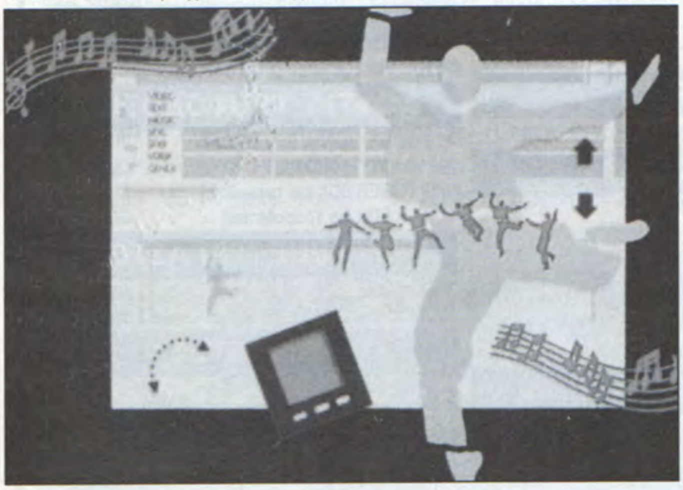
ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ	
+ ΦΠΑ 18%	
ΤΕΛΙΚΟ ΠΟΣΟ	

+ΤΑΧΥΔΡ. ΕΞΟΔΑ

Multimedia:

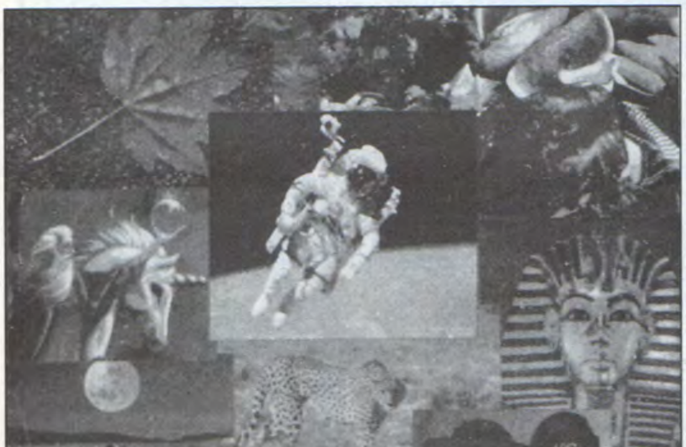
Ολο και πιο κοντά

Για να είμαστε πιο ακριβείς, πιο κοντά τον τελευταίο καιρό φαίνεται να είναι η Commodore. Κάτι η νέα της A300, η οποία υποστηρίζεται από την εταιρία σαν η ανώτατη multimedia μηχανή, κάτι η Amiga με το CD που περιμένουμε, όλες αυτές οι ανακοινώσεις έχουν δώσει κάποιον "αέρα" στο στρατόπεδο των Κομμοντοράδων. Μόνο που μερικές φορές οι ανακοινώσεις έχουν κι ευχάριστες επιπτώσεις. Ενα παράδειγμα είναι η σχετικά άγνωστη μέχρι τώρα στο πλατύ κοινό Gold Disk, η οποία αποφάσισε ν' αφήσει το όνομά της στην ιστορία σαν μια από τις πρώτες εταιρίες παραγωγής multimedia software. Για του λόγου το αληθές υπάρχει ήδη έτοιμο για όλους τους Amiga users (για όσους δεν κατάλαβαν: Και για τις Amiga 500) ένα πολύ εντυπωσιακό πακέτο προγραμμάτων, με την ονομασία Showmaker. Το software αυτό σας επιτρέπει να κάνετε πολύ εντυπωσιακά πράγματα: Αναλαμβάνει να οργανώσει για σας εικόνες video, γραφικών και ήχου σε μια μοναδική "παραγωγή" (ακριβώς όπως λέμε και τις κινηματογραφικές ταινίες "παραγωγές"), η οποία περιορίζεται (κι εδώ φαίνεται η "ιδιοφυΐα" του προγράμματος) μόνο από τον χώρο αποθήκευσης, και ΟΧΙ από τη μνήμη που διαθέτει ο υπολογιστής. Ελέγχοντας πηγές εικόνας, όπως το video, με συσκευές genlock, και χρησιμοποιώντας computer animation και ηχητικά συστήματα που ελέγχονται με MIDI, μπορεί (θεωρητικά τουλάχιστον) οποισδήποτε χρήστης Amiga να παρουσιάσει μια ολοκληρωμένη "παραγωγή" ή να ασχοληθεί με τη δημιουργία μικρών computer show και διαφημιστικών μηνυμάτων, επαγγελματικού όμως επιπέδου. Οι δυνατότητες φυσικά είναι σχεδόν άπειρες για κάποιον που έχει βάλει υψηλούς στόχους στη ζωή του, όπως για παράδειγμα τη δημιουργία δικών του προγραμμάτων, διαφημιστικών κι επαγγελματικών παρουσιάσεων. Για βάλτε λίγο τη φαντασία σας να δουλέψει, μέχρι να έχουμε νεότερα...



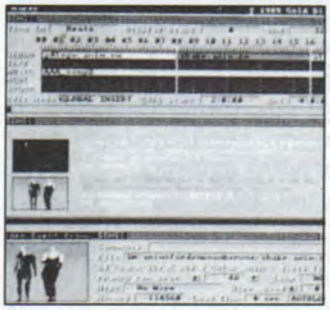


Software που διαχωρίζει...



Εάν είστε χρήστης μιας Amiga, ήρθε η ώρα να ξεχωρίσετε τα πράγματα. 'Η μάλλον, για την ακρίβεια, να τα... διαχωρίσετε. Παρακολουθώντας με ενδιαφέρον την παραγωγή "ξεχωριστών" προγραμμάτων για οικιακούς υπολογιστές το 1990, αξίζει να σταθούμε σε ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει να δώσει στην εκδοτική σας φλέβα περισσότερο "επαγγελματικές" διαστάσεις. Πρόκειται για ένα "βοηθητικό" πρόγραμμα των πακέτων DTP, με το όνομα Art Department και με καταγωγή κατευθείαν από τα software-εργαλεία του Macintosh. Εάν λοιπόν οι δυνατότητες του υπολογιστή σας στο DTP και στη δημιουργία σελίδων με έγχρωμες παρουσιάσεις και εικόνες σας έχουν ανάψει το ενδιαφέρον, και σκέφτεστε ν' ασχοληθείτε κάπως σοβαρότερα, τότε θα χρειαστείτε το Art Department. Είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων, το οποίο μπορεί να δεχτεί εικόνες στην υψηλότερη ανάλυση της Amiga και να τις διαχωρίσει στα τέσσερα συστατικά χρώματά τους, παράγοντας έτσι "διαχωρισμούς", οι οποίοι μπορούν πια

να μπουν σε διαδικασία παραγωγής και να τυπωθούν από οποιοδήποτε επαγγελματικό εκτυπωτικό μηχάνημα. Μέσα στις δυνατότητες που προσφέρει, είναι ένα πλήθος από εργαλεία που ασχολούνται με το "ρετουσάρισμα" των χρωμάτων και τον καθορισμό του μεγέθους της εικόνας και της σελίδας. Δυο είδη loaders σας επιτρέπουν να εισάγετε εικόνες κατευθείαν από το DigiView και οποιονδήποτε τύπο αρχείου IFF: EHB, HAM, AHAM, SHAM, Dynamic HAM, ARES και Dynamic Hi-Res. Το Art Department μπορεί να συνεργαστεί με τα περισσότερα προγράμματα DTP για την



Amiga, και λόγω των 24μπιτων δυνατοτήτων του προβλέπεται εξαιρετικά "δυνατό", όσον αφορά την ποιότητα εικόνας του. Συνεχίζετε να βλέπετε την Amiga σας σαν παιχνιδομηχανή; Τολμώ να πω ότι κάνετε λάθος...

Ενας κυνηγός τσέπης

Πάμε πίσω για λίγο, στις ένδοξες ημέρες των υπολογιστών. Τότε ακόμη το λειτουργικό σύστημα των "επαγγελματικών" computers ήταν το CP/M. Την περίοδο εκείνη, πολλοί υπολογιστές πέρασαν σαν διάττοντες αστέρες από την αγορά και τα μαγαζιά, για να εξαφανιστούν επίσης απότομα. Μια παρόμοια περίπτωση ήταν και η εταιρία Husky, μια εταιρία άγνωστη σε πολλούς, η οποία δημιούργησε εκείνη την εποχή έναν από τους πρώτους φορητούς υπολογιστές. Αν και δεν ήταν κατασκευασμένος για γενική χρήση, είχε εντυπωσιάσει όλους τότε, λόγω του μικρού του μεγέθους.

Ο καιρός πέρασε, και να 'τος πάλι ο Husky - πάλι φορητός, και αρκετά πιο εξελιγμένος. Για μια ακόμη φορά είναι κατασκευασμένος έτσι ώστε να αντέχει σε "αφιλόξενο" περιβάλλον, μια και στην εξωτερική του κατασκευή κυριαρχεί το μέταλλο και το ελαστικό, το οποίο αδιαβροχοποιεί το εσωτερικό. Παρ' όλα αυτά, το βάρος του είναι μόλις 1,2 κιλά. Η εμπρός επιφάνειά του μοιράζεται ίσα ανάμεσα στην οθόνη και στο πληκτρολόγιο. Το πληκτρολόγιο του Husky είναι "σχεδόν" compatible, κι όταν λέμε "σχεδόν", εννοούμε ότι του λείπουν τα πλήκτρα Scroll Lock και Print Screen. Function keys έχουν αναλάβει να γίνουν τα πλήκτρα του αριθμητικού πληκτρολογίου, αν τα πατήσετε μαζί με το χαρακτηριστικό πλήκτρο που φιλοξενεί το σήμα της εταιρίας. Το μηχάνημα δεν προσφέρει εξαιρετικά υπολογιστική ισχύ (φιλοξενεί το συμβατικό 8088 στα 8 MHz, μαζί με όλα τα υπόλοιπα εξαρτήματα που μιμούνται έναν XT), περιέχει αρκετά υψηλή δόση μνήμης RAM, που φτάνει στα 2,2 MB. Το πιο ενδιαφέρον όμως σημείο του παράξενου αυτού μικροϋπολογιστή (εδώ πηγαίνει "γάντι" ο όρος) είναι ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζει τη σύνδεση εξωτερικού drive, και το πολύτιμο ρεύμα των μπαταριών του που καταναλώνει. Το Husky λοιπόν συνδέεται με εξωτερικό drive 3 1/2 ιντσών και χωρητικότητας 1,44 MB, μέσω μιας σειριακής θύρας, κάτι που καθυστερεί τη λειτουργία του. Για να "διασώσει" τις μπαταρίες του, το drive σβήνει μόνο του λίγα λεπτά έπειτα από την τελευταία εγγραφή-ανάγνωση. Η πολύ καλή αυτή ιδέα θα μπορούσε να τελειώνει επίσης καλά, εάν το drive λειτουργούσε και πάλι αυτόματα όταν το πρόγραμμα ή ο χρήστης το απαιτούσαν. Ομως δεν γίνεται έτσι. Για να μην πάρετε από το DOS κάποιο μήνυμα του τύπου "drive does not exist", θα πρέπει να πατήσετε για λίγη ώρα ένα μικρό κουμπάκι στο πίσω μέρος του drive! Ολα αυτά βέβαια για να γράψετε τα κείμενά σας στο WordPerfect ή να δουλέψετε τα spreadsheets σας και τα σχεδιαστικά σας πακέτα, μια και, παρόλο που ο Husky τα καταφέρνει πολύ καλά από άποψη συμβατότητας, η οθόνη του δεν τα καταφέρνει και πολύ καλά στο animation και στα games. Θα μπορούσαμε όμως να πούμε ότι αποτελεί το νέο διάδοχο του Z88, μαζί με DOS συμβατότητα. Θα μπορούσε άνετα να πάει σαφάρι και να βουτηχτεί στα νερά, να κάνει περιπολίες στην έρημο του Ιράκ... Γενικά είναι ένας micro που του αρέσει η περιπέτεια!

Κρύο... καιρός για δουλειά!

Ενας από τους λόγους για τους οποίους δεν θα μπορούσατε ποτέ να γίνετε τσιπάκι, είναι το γεγονός ότι αν σας βάλουν στο ψυγείο για μερικές ώρες, δεν θα μπορείτε να κινηθείτε, ενώ αντιθέτως, αν μπει ένα τσιπάκι στο ψυγείο... ζωντανεύει! Η παρατήρηση αυτή είναι γνωστή εδώ και πολλά χρόνια, και η μέθοδος της ψύξης των μικροεπεξεργαστών εφαρμόζεται ευρύτατα στην κατασκευή των supercomputers. Το θέμα βέβαια είναι κατά πόσον εσείς μπορείτε να ψύξετε τον υπολογιστή σας; Και τι θα κερδίσετε τελικά απ' όλη αυτή τη δουλειά;

Λοιπόν, καλά θα κάνετε να προσέξετε, γιατί τα κέρδη είναι πολύ μεγάλα. Το κρύο είναι γεγονός ότι κάνει έναν υπολογιστή ταχύτερο. Η απόδειξη ότι κάτι τέτοιο ισχύει και για τους μικρούς υπολογιστές έγινε στην Αμερική, όπου ένας κανονικός 80486 έτρεχε αντί των 25 MHz (κανονική συχνότητα λειτουργίας) στα... 38 MHz! Κι όλα αυτά γιατί το τσιπάκι είχε μια "παγοκύστη" τοποθετημένη επάνω στο μαύρο "κεφάλι" του. Για να ακριβολογούμε βέβαια, δεν ήταν ακριβώς παγοκύστη, αλλά ένας αρκετά πολύπλοκος μηχανισμός, όμως το αποτέλεσμα είναι το ίδιο: Το τσιπάκι είχε στην κυριολεξία "πουντιάσει", αλλά όσο περισσότερο κρύωνε, τόσο πιο αποδοτικά εργαζόταν. Κι αυτό, γιατί καταπολεμείται ένα από τα μεγαλύτερα εμπόδια αύξησης της υπολογιστικής ταχύτητας: Η θερμότητα. Στην πραγματικότητα ένα τσιπ που δουλεύει στα 33 MHz θα μπορούσε να δουλέψει και στα 40 MHz, όμως αυτό θα αύξανε απότομα την παραγόμενη θερμότητα μέσα στο τσιπ, και κάποια στιγ-

μή το μοιραίο "τσαφ" θα ακουγόταν. Οι υπολογιστές mainframe, όπως είπαμε και πιο πριν, ψύχονται με ισχυρά ψυκτικά μηχανήματα για να αποδόσουν. Αν μάλιστα η ψύξη σταματήσει, έστω και για λίγο, οι βλάβες δεν αργούν να έρθουν. Ομως, γίνεται να εφαρμοστεί αυτό σε έναν κοινό επιτραπέζιο υπολογιστή; Η εταιρία Velox, που οργάνωσε και την επίδειξη, υποστηρίζει ότι μπορεί, και πρόκειται να διαθέσει στην αγορά συσκευές που θα μπαίνουν στον υπολογιστή και θα ψύχουν τον επεξεργαστή με τη βοήθεια ενός μικρού ανεμιστήρα. Το κέρδος από την ενσωμάτωση του "ψυγείου" είναι η αύξηση της απόδοσης, σύμφωνα με την εταιρία, κατά 100%. Και 30% μόνο να είναι πάντως, το να κάνουμε τον υπολογιστή μας να τρέχει χωρίς την πρόσθεση hardware και συνεπεξεργαστών, είναι μια ευχάριστη διαπίστωση. Πού ξέρετε; Μπορεί κάποια στιγμή η τεχνολογία να εξελιχθεί τόσο που ο υπολογιστής μας θα μας κρατάει τα λογιστικά, θα μας γράφει τα κείμενά μας, θα στέλνει την αλληλογραφία μας και θα μας... κρατά και τις μπύρες παγωμένες! (Καφέ πότε θα μάθει να ψήνει όμως;).

Τα games της μεγάλης οθόνης (I)

Μεγάλες μάχες στις εταιρίες software, για το ποια θα "κλείσει" τα κινηματογραφικά έργα που προβλέπεται να γίνουν επιτυχίες μέσα στο χειμώνα. Το γενικό αυτό "τρέξιμο" έχει πάρει διαστάσεις μυστικής αποστολής: Κανένας δεν λέει τι έχει κάνει, κανείς δεν ανακοινώνει τι έχει καταφέρει, και αν κάποιος ισχυριστεί ότι είναι ο επικρατέστερος υποψήφιος, τότε όλοι οι υπόλοιποι ανταγωνιστές... κάνουν το ίδιο, για να θολώσουν τα νερά! Φυσικά, όλα αυτά τα "παρατράγουδα" αυξάνονται ανάλογα με τη φήμη της ταινίας. Καταλαβαίνετε λοιπόν τι συμβαίνει με το "Dick Tracey": Δεν είναι μόνο το γεγονός ότι πρόκειται για την εμπορικότερη ταινία του χειμώνα (λόγω Madonna φυσικά), είναι και το είδος της ταινίας τέτοιο, ώστε η μεταφορά της σε παιχνίδι να είναι ιδιαιτέρως εύκολη. Μυστικοί πράκτορες λοιπόν συζητούν και προσπαθούν να κλείσουν συμφωνίες για το γνωστό ήρωα των κόμικς και τη φίλη του, και η μάχη



συνεχίζεται αμείωτη. Παρ' όλα αυτά όμως, είμαστε σε θέση να σας πούμε το επικρατέστερο όνομα του τυχερού software house: Κατά 70% λοιπόν οι πιθανότητες είναι να πάρει την άδεια η προγραμματιστική ομάδα των Γάλλων της Titus, κάτι που - αν τελικά επαληθευτεί - θα ανατρέψει αρκετά πράγματα, μια και μέχρι τώρα οι Βρετανοί ήταν εκείνοι που παρουσίαζαν σχεδόν αποκλειστικά movie conversions. Να που μπαίνουν κι άλλοι όμως στο παιχνίδι...

Τα games της μεγάλης οθόνης (II)

Δεν είναι όμως μόνο ο Dick Tracey που έχει προσελκύσει τα software houses. Κι άλλες κινηματογραφικές παραγωγές έχουν σειρά για να γίνουν games, μερικές μάλιστα είναι "ό,τι πρέπει". Θα καταλάβετε καλύτερα τι εννοούμε, αν σας πούμε το φιλμ για το οποίο η βελγική εταιρία Linel (είδατε οι Βέλγοι;) ετοιμάζεται να ζωντανέψει στα monitors: Είναι το "Neverending Story II", η συνέχεια του θαυμάσιου "Ιστορία δίχως τέλος" που πριν πολλά χρόνια είχε εντυπωσιάσει με τα εφέ του στις σκοτεινές αίθουσες. Η ιστορία έχει πάλι σαν πρωταγωνιστή το μικρό ήρωα Bastian, ο οποίος για μια ακόμη φορά πρέπει να σώσει τη μυθική χώρα Φαντασία από αυτούς που προσπαθούν να την... επαναφέρουν στην πραγματικότητα, καταστρέφοντάς την. Η ταινία αναμενόταν εδώ και πολύ καιρό, μια και το κλασικό βιβλίο του Michael Ende, στο οποίο βασίζεται η υπόθεση, έχει υλικό για άλλες





δυο ταινίες, και μάλλον ακόμη μια ταινία θα ακολουθήσει. Αυτό που έχουμε να πούμε πάντως, είναι ότι η "Ιστορία δίχως τέλος" είχε πολλές φορές κεντρίσει τη φαντασία μας για ένα καλό role playing adventure με πολλή δράση, γραφικά και ήχο, και είναι ευχάριστο που κάτι τέτοιο γίνεται έστω και τώρα. Το χειμώνα αυτόν, πολλά πράγματα θα έχουν ενδιαφέρον...

Τα νέα Amstrad ποζάρουν...

Φλας ν' αστράφτουν μπροστά τους, δημοσιογράφοι να τα περιεργάζονται, καλές γνώμες, κακές γνώμες... Οπως και να το κάνουμε, Amstrad είναι, και οι διασημότητες πάντα προκαλούν αρκετή φασαρία. Οι τρεις μηχανές της εταιρίας βρίσκονταν στο Παρίσι, όπου επιδείχτηκαν στους δημοσιογράφους. Σε άλλους άρεσαν, σε άλλους όχι, κι όλοι είχαν πολύ λογικά επιχειρήματα για την απόφασή τους. Σε γενικές γραμμές, πρέπει να πούμε ότι αφ' ενός δεν ήταν και τόσο "τρομερά" τα μηχανήματα που παρουσίασε η Amstrad (τα οποία υποτίθεται ότι αποτελούν τους "εκπροσώπους" της εταιρίας για τη νέα δεκαετία), αλλά από την άλλη πρόκειται για σχετικά συμφέρουσες αγορές, τουλάχιστον σε μερικά μοντέλα, πιστές στην παλαιότερη επιτυχημένη πολιτική της εταιρίας. Από σχεδίαση είχαμε κάποιες βελτιώσεις, ειδικά στην κονσόλα GX4000, η οποία τουλάχιστον φαίνεται κομψή. Ομως η εμφάνιση δεν είναι ο κυριότερος λόγος για να αγοράσετε ένα μηχάνημα, αυτό είναι γεγονός. Ετσι πρέπει να δούμε τα καινούρια μηχανήματα πιο αναλυτικά:

Κατ 'αρχάς, όπως θα ξέρετε κι από το προηγούμενο "Εδώ Λονδί-



νο", έχουμε να κάνουμε με τρία μοντέλα. Τα δυο πρώτα είναι "μετενσαρκώσεις" των προηγούμενων μοντέλων, με μερικά έξτρα, ενώ το τρίτο είναι η "κονσόλα που ξεγελάει", μια και, αν και φαίνεται εντελώς καινούρια, είναι κατά 80% CPC! Ο πρώτος υπολογιστής λοιπόν είναι ο ...CPC 464 Plus (από πρωτοτυπία στα ονόματα σκίζουμε...), ο οποίος θυμίζει εξωτερικά κάτι από την τελευταία γενιά των PCW, αλλά στην πραγματικότητα είναι ένας CPC 464, οχτάμπιτος, μ' ένα ενσωματωμένο κασετόφωνο και 64 Κ μνήμης. Ακολουθεί ο CPC 6128 Plus, ο οποίος με την ίδια λογική είναι ο 6128 με drive, 128 Κ μνήμης και καινούριο κουτί, όμοιο με του προηγούμενου. Μέχρι εδώ βέβαια, οι γκρινιάρηδες έχουν κάθε λόγο να τα "ψάλλουν" ένα χεράκι στην Amstrad. Στα 1990, ένα μεγάλο (όπως και να το κάνουμε)· όνομα του χώρου, μας πλασάρει τα παλιά μηχανήματα, με καινούριο χρώμα και όψη, σε ακριβότερη τιμή, και περιμένει από εμάς να τα προτιμήσουμε από έναν STE, μια A500 ή έναν Archimedes. Αφήστε δε που συνεχίζεται η παλιά εκείνη ιστορία των "ειδικών" monitors τα οποία πρέπει να αγοράζετε μαζί με τον υπολογιστή - σε τελευταία ανάλυση αυτή ήταν η μεγάλη ευκαιρία για την Amstrad να κάνει ακόμη περισσότερο ανταγωνίσιμα τα μοντέλα της, απλά προσθέτοντας ένα TV modulator (κάτι που έχουν τα 16-μπιτα μηχανήματα). Ούτε τα ανεπαρκή πια 64 Κ, ούτε το αναχρονιστικό και ανίκανο για πολλά πράγματα τσιπάκι ήχου εγγυώνται ότι είναι χαρακτηριστικά ικανά να προσελκύσουν τους αγοραστές. Πλην όμως...

Πάντα υπάρχει ένα "όμως" στην υπόθεση, και στην περίπτωση των CPC Plus δεν έχουμε παρά να δούμε τα μηχανήματα κάπως διαφορετικά, για να διαπιστώσουμε ότι έχουν και πολλά "συν", όσο κι αν σας φαίνεται μάλλον απίθανο. Γιατί τελικά, τα CPC PLus δεν είναι ακριβώς αυτά που ξέρουμε. Μπορεί να μην έχουν γίνει πολλές αλλαγές, όμως έχει γίνει μια, σε καίριο σημείο: Στα γραφικά. Ενα καινούριο ειδικό τσιπάκι αναλαμβάνει να προσθέσει hardware scrolling στην κίνηση των γραφικών και των sprites (Ποια sprites; Είχε ποτέ ο Amstrad sprites;), εφοδιάζει το μηχάνημα με 16 hardware sprites και, το σπουδαιότερο, δίνει τη δυνατότητα εμφάνισης στην οθόνη 32 χρωμάτων από μια παλέτα των 4096! Ναι, όλα αυτά θυμίζουν STE, με τη μόνη διαφορά ότι τα χρώματα είναι περισσότερα από ενός ST, στα επίπεδα μιας Amiga. Μάλιστα, τα καινούρια CPC έχουν τα ίδια (σχεδόν) γραφικά με μιας A500, και αν οι STE δεν μπορούν να δείξουν τα 32 χρώματα του Shadow of the Beast, τα Σιπισάκια μπορούν! Επίσης, οι υπολογιστές είναι εφοδιασμένοι με μια ειδική υποδοχή για

cartridges, δανεισμένη από την παιχνιδομηχανή, με το όνομα Burning' Rubber (ελπίζουμε βέβαια να είναι απλός κωδικός και να μην μυρίζει ο κόσμος καμένο λάστιχο όταν λειτουργεί). Ετσι, μπορείτε να παίξετε όλα τα παιχνίδια σε cartridges που θα κυκλοφορήσουν για την παιχνιδομηχανή, με τα "προωθημένα" γραφικά, ενώ συγχρόνως έχετε πρόσβαση σε όλα τα παιχνίδια για τα παλιά CPC που υπάρχουν στην αγορά, ή που θα κυκλοφορήσουν. Να σημειωθεί επίσης ότι, αν τα παιχνίδια τα βαριέστε κάποια στιγμή, το 464 Plus έχει τη Basic του πάντα στη ROM, ενώ το 6128 Plus δουλεύει πάντα το λειτουργικό σύστημα CP/M.

Πάμε τώρα στην κονσόλα, την οποία αφήσαμε τελευταία, μια και πολλά από αυτά που είπαμε παραπάνω δεν ισχύουν γι' αυτήν. Η GX4000 λοιπόν μπορούμε να πούμε ότι είναι ίσως η καλύτερη κονσόλα στην κατηγορία των 8-μπιτων παιχνιδομηχανών, και οι λόγοι είναι λίγοι αλλά καλοί. Κατ' αρχάς είναι καλά εξοπλισμένη μ' εκείνο το τσιπάκι, το οποίο υπάρχει κι εδώ και δίνει τις δυνατότητες που αναφέραμε προηγουμένως. Βέβαια, ο ήχος της είναι απαράδεκτος. Ομως, το μεγάλο της πλεονέκτημα είναι η πολύ χαμηλή της τιμή: Μόλις 99 λίρες (περίπου 29.000 δρχ.) στην Αγγλία, τιμή που δύσκολα βρίσκει κανείς επάνω σε οποιοδήποτε υπολογιστικό μηχάνημα σήμερα, κι όχι μόνο σε κονσόλες. Η τιμή της δίνει ένα σημαντικό συντελεστή τιμής προς απόδοση, και δικαιολογεί κάπως και τα κακοφτιαγμένα joypads που τη συνοδεύουν. Να



ξέρετε όμως πως δεν υπάρχει λόγος απογοήτευσης, μια και οι θύρες σύνδεσης είναι κανονικές standard υποδοχές για joysticks, και όποτε θέλετε μπορείτε να συνδέσετε το αγαπημένο σας joystick και να δώσετε στα sprites να καταλάβουν. Ωραία πράγματα δηλαδή, για μια φτηνή κονσόλα πολύ ανώτερη από την 8-μπιτη Nintendo. Οσο για τα παιχνίδια, άλλο τίποτε.

Μαζί με την GX4000 θα δίνεται ένα παιχνίδι ράλι τύπου Wec Le Mans, που δημιούργησε η Ocean και εκμεταλλεύεται τα νέα χαρακτηριστικά, ενώ πολλοί ακόμη τίτλοι τελειώνουν σύντομα: Robocop II, Shadow Warriors, Operation Thunderbolt, Special Criminal Investigation, Navy Seals, Toki, Battle Command, από μια ομάδα software houses που περιλαμβάνει τις Ocean, US Gold, Domark, Loriciels και Titus. Ετσι λοιπόν, έχουμε μια κρυφή υποψία ότι τα νέα μοντέλα της εταιρίας θα "κάνουν κάτι" στην αγορά των Χριστουγέννων που πλησιάζει σιγά σιγά, ειδικά η κονσόλα. Το σίγουρο είναι πάντως ότι δεν μπορούμε να τα καταδικάσουμε. Home είναι άλλωστε, δεν μας πάει η καρδιά μας...

Ο διαγωνισμός των gamers

VENDETTA

Τρελαθήκατε στη βεντέτα βλέπω... Ελπίζω μόνο να μην είχαμε πολλούς τσακωμούς. Και μερικά στατιστικά: Από τα κουπόνια που πήραμε, διαπιστώνει κανείς εύκολα ότι οι κάτοχοι Amstrad βρήκαν ιδιαίτερα ενδιαφέρον το παιχνίδι, μια και το ποσοστό συμμετοχής στο διαγωνισμό πλησίασε σχεδόν το 50% ! Αντίθετα οι κάτοχοι Commodore και Spectrum δείχνουν να μην τους νοιάζουν οι βεντέτες, μια και μοιράστηκαν μόλις το 9%. Το δεύτερο μεγαλύτερο ποσοστό, προς μεγάλη μας έκπληξη, ήρθε από τους κατόχους των PCs: Περίπου 30%, το οποίο δείχνει ότι οι συμβατοί έχουν αρχίσει να είναι περισσότερο games machines από τους home, με άλλα λόγια... ντρρρροπή μας! Ας είναι όμως. Εμείς θα δώσουμε από μια κούπα Activision για να πίνουν το τσάι τους, ενώ οδηγούν Hard Drivin' οι κύριοι:

1) Παπαδόπουλος Νάκης, Μαραθώνος 12, Θεσσαλονίκη
2) Πέτρου Θωμάς, Αγίου Ορους 2, Λάρνακα, Κύπρος
3) Χρήστος Σάββας, Φιντίου 2, Θεσσαλονίκη
4) Μεϊμέτης Κώστας, Ν. Πλαστήρα 40, Πέραμα
5) Τσερώνης Σπύρος, Αργοστολίου 69, Μοσχάτο
6) Κωνσταντινίδης Ανέστης, Εργατικές Κατοικίες Βρυσούλας 10, Ιωάννινα
7) Γκιάνος Μάριος, Βενιζέλου 77, Χρυσούπολη
8) Κοκοβής Γιώργος, Φαιδριάδων 116
9) Χατζηαναστασίου Παρασκευή, Ευπόμπου 3
10) Νοταράς Γιώργος, Ηπείρου 9, Τρίκαλα

Keep on drivin' αγαπητοί μου!

Ενας Ομηρος για όλες τις σπουδές

Εχετε την εντύπωση ότι πέθανε; Κάνετε λάθος: Ο Ομηρος είναι ολοζώντανος. Αφού τελείωσε την Ιλιάδα και την Οδύσσεια και τακτοποίησε τις συγγραφικές του δραστηριότητες, θα τον βρείτε να διδάσκει υπολογιστές στο δικό του κέντρο σπουδών, Ακαδημίας 52. Τα προγράμματα σπουδών περιλαμβάνουν όλα τα καλά: Γλώσσες προγραμματισμού, προγράμματα εφαρμογών, λειτουργικά συστήματα, και πολλά ακόμη, τα οποία αναλυτικά έχουν:

- Γλώσσες Basic, Cobol, Pascal, C. Ο,τι καλύτερο σε εμπορικό και επιστημονικό επίπεδο.
- Εφαρμογές και πακέτα όπως DBase, Lotus, Word Processing.
- Λειτουργικά συστήματα DOS, UNIX, XENIX, τα οποία "ζητιούνται" πολύ τώρα τελευταία.
- Μηχανογραφημένη λογιστική, γιατί καλές οι γνώσεις, αλλά και η επαγγελματική απασχόληση δεν είναι άσχημη.
- Χειρισμός Εμπορικών Πακέτων.
- Ανάλυση Εφαρμογών.



Το επίπεδο σπουδών, τουλάχιστον όσον αφορά τις γνώσεις που προσφέρονται, είναι από τα υψηλότερα, κι αυτό είναι ένα σημαντικό πλεονέκτημα του "Ομήρου". Αν σας αρέσουν οι υπολογιστές και θέλετε να περάσετε την υπόλοιπη επαγγελματική σας ζωή μαζί τους, δεν έχετε παρά να μάθετε τα τυπικά από τη γραμματεία του αρχαίου μας ποιητή, στα τηλέφωνα 3633242 και 3612675.

Τα νέα προϊόντα της Greek Software

Το "άνοιγμα" της Greek Software προς τους φίλους των PCs συνεχίζεται. Η μήπως Greek... Hardware; Γιατί αυτή τη φορά τα προϊόντα της είναι περισσότερο hardware παρά software. Τη φορά αυτή έχουμε το γνωστό μουσικό add-on AdLib, το οποίο προσφέρει εξελιγμένες ηχητικές δυνατότητες στα PCs στα επίπεδα (και περισσότερο) της Amiga, και τώρα πια υποστηρίζεται από πολλά software houses που κατασκευάζουν παιχνίδια για συμβατούς, με πρώτη και καλύτερη τη Sierra. Το δεύτερο προϊόν που θα βρείτε είναι επίσης πολύ σημαντικό. Λέγεται PC-cillin και πρόκειται για έναν πολύ ανθεκτικό ανοσοποιητικό μηχανισμό, που αναλαμβάνει να προστατέψει το PC σας από 70 είδη γνωστών ιών, αλλά και από μελλοντικές άγνωστες... επιδημίες. Ο συνδυασμός hardware-software τσεκάρει μνήμη και αρχεία με ταχύτητα 7 MB ανά λεπτό, διαγράφοντας ιούς, βάζει "παγίδες" ενάντια σε νεο-ανεπτυγμένα μικρόβια, εμποδίζοντάς τα να πολλαπλασιαστούν μέσα στο σύστημα, αντιγράφει τα boot sectors για να έχει ασφαλές αντίγραφο σε περίπτωση που κάποιο ύπουλο πρόγραμμα κάνει κάποια ζημιά, κι όλα αυτά χωρίς την κατανάλωση πολύτιμης μνήμης. Στα τεθωρακισμένα μελωδικά PCs, νομίζω ότι η Greek Software έχει γίνει πια ειδική. Εσείς τι λέτε;

Αλλο ένα Mediterranean College

Το γνωστό "Μεσογειακό" Κολέγιο αυξάνεται κτιριακώς. Πριν από λίγο καιρό έγιναν τα εγκαίνια του νέου κτιρίου στη Φιλοθέη, παρουσία πλήθους "καλού" κόσμου. Εκεί ανακοινώθηκαν τα νέα προγράμματα του κολεγίου, καθώς και μια πολύ ενδιαφέρουσα είδηση: Το κολέγιο είναι πια ο επίσημος φορέας του μεταπτυχιακού προγράμματος του αμερικανικού πανεπιστημίου του Texas, Laredo State. Ετσι, κάθε σπουδαστής που σπουδάζει εκεί, μπορεί να ολοκληρώσει τις σπουδές του στην Ελλάδα, χωρίς να χρειαστεί να φύγει για το εξωτερικό. Το πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών θα διδάσκεται από ξένους καθηγητές Πανεπιστημίου στο νέο κτιρίο της Φιλοθέης. Δεν θα κάνατε καλά να μείνετε απληροφόρητοι από τις νέες δραστηριότητες του κολεγίου, ειδικά εάν μένετε κοντά στη Φιλοθέη, γι' αυτό: Mediterranean College, τηλ. 5228595, 5228955.



Sarasota College: Πώς πέρασαν 11 χρόνια...

Από το 1979 το Sarasota College προσφέρει τις εκπαιδευτικές του υπηρεσίες στη χώρα μας, κυρίως στον τομέα του Management επιχειρήσεων. Το πρόγραμμα σπουδών του περιλαμβάνει 24 συνολικά ειδικότητες, με μεγάλη ζήτηση στον εργασικό χώρο. Η διάρκεια της ζήτησης μπορεί να φτάσει μέχρι και τα 4 χρόνια, γιατί τα προγράμματα σπουδών είναι ανωτάτου επιπέδου. Καταρτίζονται με μοντέρνα συστήματα στα πρότυπα των ξένων Πανεπιστημίων, με τα οποία συνεργάζεται το Sarasota College. Για όσους έχουν πρόβλημα στην εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας, λειτουργούν υπερεντατικά τμήματα, μαζί με ολιγομελή αγγλόφωνα και ελληνόφωνα τμήματα. Περισσότερες πληροφορίες θα σας δώσουν σίγουρα στα τηλέφωνα 6421254, 6420998.

Ευχάριστα νέα για την Καλαμαριά

Φανατικοί των VIDEO GAMES, αν είστε κάτοικοι Καλαμαριάς, δεν είναι πια ανάγκη να ταλαιπωρείστε μέχρι το κέντρο της Θεσσαλονίκης για να βρείτε αγαπημένα σας παιχνίδια ή κάτι καινούριο, αν έχετε βαρεθεί τα παλιά. Από τις αρχές του καλοκαιριού λειτουργεί στην Καλαμαριά το ΝΕΟ COMPUTER SHOP INFOCENTER. Βρίσκεται στην οδό Προύσσης 28, κι έχει τηλέφωνο 429157. Μια μεγάλη ποικιλία από games, μηχανές, περιφερειακά και αναλώσιμα σας περιμένει στο φιλόδοξο αυτό COMPUTER SHOP. Αν δεν μας πιστεύετε, κάντε μια βόλτα για να το διαπιστώσετε και μόνοι σας - μην τα περιμένετε όλα από μας.

Ο CPC-6128 γίνεται έγχρωμη τηλεόραση

Μια έγχρωμη τηλεόραση επιπλέον στο σπίτι είναι πάντα ευπρόσδεκτη. Ειδικά όταν η μαμά θέλει να δει κάποιο πληκτικό σήριαλ ή κάτι παρόμοιο. Με τη βοήθεια της συσκευής MP-3 COMPUTER MODULATOR, μετατρέψτε τώρα τον CPC-6128 της AMSTRAD σε έγχρωμη τηλεόραση. Ολα τα δορυφορικά, ιδιωτικά, κρατικά ή δημοτικά κανάλια στη διάθεσή σας, με πολλά πολλά χρώματα. Αν δεν σας ενδιαφέρει η ΕΤ1 και ΕΤ2, μη στενοχωριέστε, είναι τα μόνα που θα βλέπετε μαυρόασπρα (εκπέμπουν μόνο σε SECAM - ας πρόσεχαν!). Ούτως ή άλλως, αν θέλετε να τα δείτε, οι γονείς σας θα τα παρακολουθούν σίγουρα στην τηλεόραση "τους". Αν λοιπόν σας ενδιαφέρει αυτή η συσκευή που καλύπτει τις συχνότητες UHF από 21 μέχρι 100, θα τη βρείτε σε όλους τους επίσημους dealers της AMSTRAD - και προσοχή στα μάτια σας.

Amiga συμβατή 100%

Τώρα πια, αν έχετε Amiga και θέλετε και PC, δεν έχετε παρά να δείτε την καινούρια κάρτα της KCS, που λέγεται PC-POWER BOARD και αναλαμβάνει να κάνει την Amiga σας 100% συμβατή. Η μνήμη της είναι 1 Mb (RAM) και υποστηρίζει όλες τις θύρες Amiga και όλα τα περιφερειακά (joystick port, Mouse port, σειριακή, παράλληλη, drive), αλλά και τις κάρτες MDA, CGA, Hercules. Περιμένουμε με ανυπομονησία την έκδοση που θα υποστηρίζει το σκληρό δίσκο A590 της COMMODORE και θα έχει και Ελληνικό εγχειρίδιο, απ' ό,τι μας είπαν οι άνθρωποι της INFOCHIP που θα αντιπροσωπεύουν την κάρτα (Δ. Γούναρη 41, Θεσσαλονίκη, τηλ. 280177, 287527).

Προσέξτε όμως: Οι αγοραστές της PC-POWER BOARD που αποστέλλουν την κάρτα εγγύησης στην INFOCHIP ή στην KCS απευθείας, θα έχουν εγγύηση ενός χρόνου δωρεάν, καθώς επίσης και updates σε όλες τις εξελίξεις της κάρτας.

ΕΔΩ  Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Το καλοκαίρι φέτος δεν λέει να φύγει από το Λονδίνο, και το γρασίδι στα γύρω πάρκα έχει κιτρινίσει, δίνοντας έτσι αφορμή στους Εγγλέζους να μουρμουρίσουν για τον καιρό και πάλι. Ομως, παρά τις "ανυπόφορες" αυτές συνθήκες, η αγορά μας κινείται πυρετωδώς. Και μάλιστα, είχαμε κάτι διαφορετικό αυτό τον μήνα.

Η γνωστή μας Acorn παρουσίασε το νέο της Archimedes, το μοντέλο A540.Το μηχάνημα παρουσιάστηκε στο Acorn Show, που έγινε στις αρχές Σεπτεμβρίου στο Λονδίνο και πραγματικά δημιούργησε αίσθηση στην εδώ αγορά.

Το A540 βασίζεται στο γνωστό επεξεργαστή τύπου RISC της Acorn, ARM (Acorn Risc Machine). Για την ακρίβεια, το μηχάνημα περιέχει τη νέα έκδοση του επεξεργαστή αυτού, το ARM3, το οποίο λειτουργεί στα 30 MHz και μπορεί να αποδώσει 13,5 εκ. λειτουργίες ανά δευτερόλεπτο. Αν δεν πιστεύετε το δελτίο τύπου της Acorn, τότε ο νέος Αρχιμήδης είναι πιο γρήγορος και από ένα IBM συμβατό, που περιέχει το νέο επεξεργαστή 80486 της Intel!

Για να μας πείσει δε η Acorn για τα όσα ισχυρίζεται, μας επέδειξε και τη νέα έκδοση του PC simulator, που τρέχει στον Αρχιμήδη και που, πραγματικά, τώρα μπορεί να τρέξει προγράμματα για συμβατά, πιο γρήγορα και από ένα κλασικό IBM AT (που περιείχε ένα 80286). Αν δε η συμβατότητα αυτού του simulator είναι τόσο καλή όσο θέλει να μας πείσει η Acorn, τότε πραγματικά δεν χρειάζεται να διαλέξετε μεταξύ συμβατού και Αρχιμήδη πια. Με ένα "σμπάρο" έχετε δυο τρυγόνια. Αλλα χαρακτηριστικά αυτού του νέου μηχανήματος είναι 4 Mb μνήμης (που μπορεί να επεκταθεί στα 16 Mb), ένα drive των 3,5" (720 K χωρητικότητας), σκληρός δίσκος των 100 Mb και γραφικά τύπου Super VGA! Η δε τιμή είναι 2.995 λίρες (900.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ). Ενα από τα "κρυφά" πλεονεκτήματα του A540 είναι ότι ο επεξεργαστής του είναι σε ξεχωριστή πλακέτα πάνω στο motherboard, και έτσι μπορεί να αντικατασταθεί από μία πιο καινούργια έκδοση του ARM, όποτε κυκλοφορεί. Βέβαια, αυτό το "κόλπο" το είχε δοκιμάσει η Acorn και με το παλιό BBC (βλέπε δεύτερους επεξεργαστές), αλλά δεν είχε και τόσο μεγάλη επιτυχία. Από την άλλη, η "χειρονομία" είναι που μετράει.

Το άλλο "κρυφό προτέρημα" είναι ότι το μηχάνημα αυτό, στην πραγματικότητα, είναι το ίδιο με το R260, που κυκλοφορεί με Unix στην αγορά. Αρα, αν θέλετε αργότερα να επεκτείνετε το σύστημά σας σε κάτι πραγματικά επαγγελματικό, τότε είμαι σίγουρος ότι η Acorn θα είναι κάτι παραπάνω από πρόθυμη να σας βοηθήσει.

Το πιο ωραίο όμως είναι ότι η Acorn θα αρχίσει μια τεράστια διαφημιστική καμπάνια για το καινούργιο της μηχάνημα στα περιοδικά και στην αγγλική τηλεόραση. Και το "μεγάλο δέλεαρ" αυτής της καμπάνιας είναι ότι θα μπορείτε να πάρετε το νέο Αρχιμήδη

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΑΥΤΟΚΑΤΑΣΤΡΕΦΟΜΕΝΟΙ ΔΙΣΚΟΙ!

Στο Λονδίνο κυκλοφορούν φήμες ότι θα κυκλοφορήσει ένας σκληρός δίσκος, ο οποίος θα αυτοκαταστρέφεται όταν έρθει σε επαφή με χάκερς! Ο δίσκος αυτός βρίσκεται μέσα σε ένα ειδικό κέλυφος, που συμπεριλαμβάνει ένα μεγάλο, βαρύ μεταλλικό δίσκο ο οποίος βρίσκεται πάνω από τον σκληρό. Τώρα, όταν κάποιος προσπαθήσει να ανοίξει το κέλυφος, τα ελάσματα που κρατούν το μεταλλικό δίσκο σπάνε, με αποτέλεσμα να πέσει ο ένας δίσκος πάνω στον άλλο, και φυσικά να καταστραφούν τα δεδομένα του "σκληρού". Τώρα, γιατί θα πρέπει να τον ανοίξει κανείς για να τον διαβάσει, αυτό φαίνεται να μην το έχει σκεφτεί ο μεγαλοφυής σχεδιαστής αυτού του δίσκου. Ε, τι να γίνει. Αλλωστε, κανείς δεν είναι τέλειος.

ΝΕΟΣ PC EMULATOR ΓΙΑ ΤΟΝ ST

Κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του ATonce της Silica Systems, που κάνει κάθε STE, STFM ή MEGA-ST συμβατό με το IBM AT (που ως γνωστόν βασίζεται σε έναν επεξεργαστή 80286). Το ATonce κάνει το ST σας ικανό να τρέχει προγράμματα που χρειάζονται οθόνες τύπου Hercules, CGA, Olivetti ή τον τύπο οθόνης του Toshiba T3100. Ακόμα είναι αρκετά συμβατό ώστε να τρέχει προγράμματα όπως το Windows 3.0 της Microsoft. Οσο για το πόσο γρήγορα τα τρέχει, αυτό είναι μια άλλη ιστορία. Πάντως, για όσους ενδιαφέρονται, η τιμή του είναι 199 λίρες (60.000 δρχ.).

Η SCHNEIDER ΚΑΤΕΒΑΖΕΙ ΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

Η γνωστή μας Schneider ανακοίνωσε ότι θα κατεβάσει τις τιμές του EuroPC της. Συγκεκριμένα, το απλό EuroPC έπεσε κατά 50 λίρες (15.000 δρχ.) στις 399 λίρες (120.000 δρχ.), και τα υπόλοιπα μοντέλα συμπεριλαμβανομένων και των AT έπεσαν από 16 μέχρι 30%. Και όλα αυτά, γιατί η Schneider (όπως η ίδια ισχυρίζεται) μπορεί να αγοράζει τώρα πολύ φθηνότερα τα μηχανήματά της, γιατί το μάρκο έχει "δυναμώσει" πολύ.

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών

σπίτι σας για 14 μέρες, μαζί με το παιχνίδι Interdicator (που είναι ένα Flight Simulator), για να το δοκιμάσετε.

Αφού "δοκιμάσετε" το A540, τότε μπορείτε να το επιστρέψετε χωρίς να πληρώσετε τίποτα (εκτός και αν θέλετε να το κρατήσετε), και να κρατήσετε το παιχνίδι χωρίς καμία επιβάρυνση ή δέσμευση. Βέβαια, το παιχνίδι χωρίς το Archimedes θα είναι άχρηστο, αλλά οτιδήποτε είναι δωρεάν, είναι και καλό στον κόσμο της διαφήμισης.

Αλλά ας αφήσουμε την Acorn και το καινούργιο Arm της, και ας πάμε λίγο πίσω. Τη θυμάστε εκείνη την ιστορία με την καρέκλα - κονσόλα που ήθελε να προσφέρει ό,τι και τα μεγάλα ηλεκτρονικά παιχνίδια; Θα θυμάστε ίσως ότι η προσπάθεια αυτή απέτυχε οικτρά, και τελικά ούτε η Amstrad δεν ήθελε να την αγοράσει.

Απ' ό,τι φαίνεται, τώρα υπάρχει κάποιος που θέλει να ξαναδοκιμάσει. Αυτός ο κάποιος είναι η αγγλική εταιρία Active Distribution, η οποία σκοπεύει να κυκλοφορήσει μία κονσόλα που θα έχει ένα "κανονικό, ωραίο, μεγάλο" κουτί σαν και τα κουτιά των ηλεκτρονικών που βλέπουμε στα ουφάδικα!

Τώρα, γιατί θα έπρεπε να έχετε ένα τεράστιο κουτί μέσα στο σαλόνι σας, για να ευχαριστηθείτε το τελευταίο shoot-them-up, είναι μια άλλη ιστορία. Αλλά φαντάζομαι ότι οι "πραγματικοί" παιχνιδάδες θα ξέρουν κάτι, που ο γνωστός ανταποκριτής δεν μπορεί να νιώσει. Τέλος πάντων, η κονσόλα αυτή (ή καλύτερα το κουτί αυτό) θα κοστίζει 300 λίρες (90.000 δρχ.). Κάθε παιχνίδι θα προσφέρεται πάνω στο δικό του motherboard (όπως και στα πραγματικά ουφάδικα δηλαδή), και θα κοστίζει 50 με 100 λίρες (15.000 με 30.000 δρχ.). Στη λίστα των παιχνιδιών που είναι ήδη έτοιμα, συμπεριλαμβάνονται και τα Ghouls 'N' Ghosts, R-Type και Silkworm, ενώ μέχρι την ανακοίνωση του μηχανήματος θα υπάρχουν και κάμποσα ακόμα, αν πιστέψουμε την Active Distribution.

Το μηχάνημα αυτό θα λέγεται Powercade, θα επιδειχτεί για πρώτη φορά στο Computer Entertainment Show και πρέπει να έχει ενδιαφέρον, μόνο και μόνο σαν... συλλεκτικό κομμάτι!

Και τώρα, τα καλά νέα για τους φίλους της Amiga. Η Solid State Leisure κυκλοφόρησε ένα ειδικό πακέτο (κιτ) ανάπτυξης της Amiga 500.

Αυτό το πακέτο λέγεται A5000, μιας και κάνει την Amiga πιο μεγάλη (!). Σύμφωνα δε με την περιγραφή του πακέτου, κάνει την Amiga πιο γρήγορη κατά 600% (6 φορές δηλαδή).

Αυτό το καταφέρνει επειδή έχει έναν επεξεργαστή 68020 πάνω σε μία πλακέτα και 4 Mb μνήμης. Ετσι, μπορείτε να αντικαταστήσετε το 68000 της Amiga 500 και να έχετε ένα πολύ πιο γρήγορο μηχάνημα, που όμως είναι απόλυτα συμβατό με αυτό που αρχικά είχατε. Βέβαια, μπορεί να έχετε ένα μικρό προβληματάκι με τα παιχνίδια σας, που θα τρέχουν πολύ πιο γρήγορα απ' ό,τι πριν, και μπορεί να είναι αρκετά πιο δύσκολα μετά τη μετατροπή της Amiga. Αλλά μπρος στα κάλλη... Το πακέτο A5000 που μας έρχεται από τη... Βουλγαρία θα διατίθεται σε τρεις παραλλαγές. Ολες προσφέρουν τα ίδια χαρακτηριστικά, με μόνη διαφορά την ταχύτητα του επεξεργαστή. Οι τρεις παραλαγές μαζί με τις τιμές τους είναι:

A5000 16 MHz	399 λίρες	(120.000 δρχ.)
A5000 20 MHz	499 "	(150.000 δρχ.)
A5000 25 MHz	599 "	(180.000 δρχ.)

Δεν είναι φτηνό, αλλά είπαμε "μπρος τα κάλλη, τι είναι τα έξοδα". Εξάλλου μία νέα Amiga με το A5000 και ένα σκληρό δίσκο προσφέρει πολύ περισσότερα από την Amiga 3000, σε πολύ καλύτερη τιμή.

Σας είπα τα νέα της Atari; Δεν σας τα είπα. Η Atari μας, λοιπόν, ΔΕΝ ανακοίνωσε κανένα καινούργιο μηχάνημα αυτό το μήνα, αλλά πήγε στο Ντύσελντορφ σε μία έκθεση και ξαναέδειξε το TT,

Μπορεί να είναι και έτσι.

ΚΑΤΙ "ΜΑΥΡΟ" ΕΤΟΙΜΑΖΕΙ ΠΑΛΙ Ο ΘΕΙΟΣ

Θείος είναι αυτός, όλο και κάτι θα ετοιμάζει. Δηλαδή για να λέμε και του στραβού το δίκιο, εκείνος μας είπε ότι κάτι ετοιμάζει, αλλά δεν ήθελε να μας πει τι είναι αυτό το κάτι. Πάντως, ξέρουμε ότι θα είναι μαύρο και συμβατό. Και ακόμα ότι πούλησε το μερίδιό του στην εταιρία που βγάζει το "άλλο" μαύρο παιδί του, το Z88, γιατί λέει ότι το βαρέθηκε (στην κυριολεξία αυτό δήλωσε!). Αντε, να δούμε τώρα τι θα βγει από όλη αυτή την ιστορία. Μαύρο θα είναι πάντως!

ΕΔΩ CDTV, ΕΚΕΙ CDTV...

Απ' ό,τι φαίνεται, η εδώ Commodore (της Αγγλίας δηλαδή) κάνει την πάπια σε ό,τι αφορά το νέο Amiga CDTV, δηλαδή την περίφημη εκείνη κονσόλα που συνδυάζει ήχο και γραφικά από ένα CD. Θα θυμάστε ασφαλώς που σας γράψαμε λεπτομέρειες για αυτή την κονσόλα και ότι την περιμέναμε το Σεπτέμβριο. Τώρα όμως, η Commodore UK κάνει σαν να μην έχει δει το προϊόν και δεν ανακοινώνει ούτε την επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας, ούτε τη μέλλουσα τιμή της. Ας ελπίσουμε ότι αυτή η Amiga CDTV δεν θα πληγεί από το "σύνδρομο της Atari".

ΙΡΑΝΟ–ΙΡΑΚΙΝΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙ

Τώρα που γίνεται το "έλα να δεις" στον περσικό κόλπο, και όλοι κοιτούν με κομμένη την ανάσα, η κομπιουτερο-αγορά δεν μπορούσε να μείνει απ' έξω. Ετσι λοιπόν, ήδη κυκλοφόρησαν δυο παιχνίδια σχετικά με την κρίση, το ένα πειρατικό, το άλλο επίσημο. Στο πειρατικό ο χρήστης πρέπει να βυθίσει τα πλοία του κακού Ιράκ, να βομβαρδίσει τις πόλεις του μέχρι τελικής πτώσης, και να δώσει έτσι τη νίκη στην... Αγγλία. Στο άλλο, που είναι επίσημο και κυκλοφορεί από την Parsec Software, ο "φταίχτης" είναι το Ιράν, που βυθίζει για κάποιο ανεξιχνίαστο λόγο ένα εμπορικό καράβι, και έτσι... οι "καλοί", δηλαδή οι Αμερικανοί, καθοδηγούμενοι από το χρήστη βομβαρδίζουν και βυθίζουν πλοία μέχρι τη... νίκη! Ω, τι κόσμος, μπαμπά!

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

το γνωστό νέο αντικαταστάτη του ST, που όπως μας λέει κάποια μέρα θα γίνει "μηχάνημα πρώτο με Unix". Ομως προς το παρόν δεν είναι συμβατό με τίποτα και κανέναν.

Τέλος πάντων, ας μην αγχωνόμαστε με το TT, μια και ακριβό θα είναι και θα αργήσει να φανεί. Ομως το σημαντικό που έδειξε στο Ντύσελντορφ είναι η νέα έκδοση του TOS.

Η νέα αυτή έκδοση του TOS (η 3.01 για την ακρίβεια) είναι, όπως θα καταλάβατε, "πολύ καλύτερη από την προηγούμενη". Το κακό όμως είναι ότι μπορεί να τρέχει μόνο σε ST 030! Βέβαια, η Atari έχει δηλώσει ήδη ότι θα το τροποποιήσει κατάλληλα, για να τρέχει και στα υπόλοιπα ST, αλλά καλό είναι να μην "το δέσετε" αυτό. Για όσους λοιπόν έχουν ένα 030, το νέο λειτουργικό προσφέρει καινούργια καλύτερα μενού και ikons και άλλα τέλεια, φιλικά προς το χρήστη, και έτσι επιτέλους συμπληρώνει το GEM το οποίο έχει αρχίσει να δείχνει τα χρόνια του.

Και κάτι "πολεμικό", τώρα που τα πράγματα στον περσικό κόλπο είναι κάπως θερμά. Βλέπετε, εδώ, οι Αγγλοι έχουν πάθει αντιιρακινή υστερία, και ακόμα και τα κομπιουτεροπεριοδικά βλέπουν παντού κατασκόπους και εχθρούς.

Μία από τις πιο ενδιαφέρουσες ιστορίες γράφτηκε σε ένα από τα εβδομαδιαία περιοδικά του χώρου. Σύμφωνα με τον αρθρογράφο, η αμερικανική κυβέρνηση κάνει ήδη έρευνες για να τελειοποιήσει τα κομπιουτερο-virus, έτσι ώστε να τα χρησιμοποιήσει για να αχρηστεύσει τα εχθρικά κομπιούτερ, σε περίπτωση πολέμου. Με άλλα λόγια, ούτε λίγο ούτε πολύ, ο Αγγλός "συνάδελφός" μας προτείνει ότι οι Αμερικανοί ξοδεύουν χρήματα για να μπορούν να επιτίθενται στα κομπιούτερ των εχθρών τους με virus. Από την άλλη όμως, γιατί θα έπρεπε να ξοδεύει λεφτά το αμερικανικό κράτος για το σκοπό αυτό, όταν η σχετική έρευνα γίνεται ήδη από τα αμερικανικά και αγγλικά πανεπιστήμια, και μάλιστα εντελώς δωρεάν από τους φοιτητές. Βέβαια, το κακό είναι ότι η "έρευνα" αυτή βλάπτει και τούς ίδιους τους Αμερικανούς, αφού οι χάκερς "μαθαίνουν" να φτιάχνουν ιούς για τα δικά τους μηχανήματα πρώτα. Τέλος πάντων, είναι και αυτό μια λύση. Αν και, με την εξάπλωση που έχουν τα σημερινά στρατιωτικά κομπιούτερς, η χρήση ιών μπορεί να είναι πιο επικίνδυνη και από αυτή των πυρηνικών, μια και τα τελευταία ελέγχονται από κομπιούτερς. Είναι να μην αρχίσουμε δηλαδή, γιατί άμα αρχίσουμε, τότε...

Ας είναι όμως. Κάπου εδώ θα σας αφήσουμε, γιατί πρέπει να προετοιμαστούμε για το χειμώνα. Για όσους, λοιπόν, ξαναγύρισαν στο σχολείο, καλή χρονιά, και για όλους ανεξαιρέτως, καλό χειμώνα. Και για να σας κρατάμε σε αγωνία, θα αφήσουμε να διαρρεύσει ότι κάτι "διαφορετικό" περιμένουμε να γίνει τον άλλο μήνα. Αλλά αυτά τον... αλλό μήνα. Μέχρι τότε

Γεια και χαρά

DPL COMPUTER SHOP S.A

AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM CITIZEN STAR ATARI

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ



HOME					
ATARI 520 STE με μονοχ. οθόνη	ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ.	και 8	δόσεις	από	13.500
ATARI 520 STE (χωρίς οθόνη)	"	8	"		10.400
ATARI 1040 STE με μονοχ. οθόνη	"	8	"		15.500
ATARI 1040 STE (χωρίς οθόνη)	"	8	"		12.200
AMSTRAD CPC-6128 μονοχ. οθόνη	"	6	"		10.000
AMSTRAD CPC-6128 εγχ. οθόνη	"	7	"		11.500
AMIGA 500 +ΟΘΟΝΗ 1084	"	8	"		20.000
PC					
SAMSUNG SPC 3000V 2DD	"	10	"		15.000
SAMSUNG XT 3000V 1F + 1HD 20MB	"	10	"		18.900
AMSTRAD PC 1640 2DD EGA	"	10	"		19.600
AMSTRAD PC 1640 2DD MD	"	9	"		16.500
AMSTRAD PC 1512 2DD MONOX.	"	8	"		15.100
AMSTRAD PC 1512 2DD ΕΓΧΡ.	"	8	"		18.100
ATARI PC - 3/30 1FD + HD 30MB	"	10	"		16.000
HYUNDAI 640 K (HER,CGA) 2DD	"	9	"		13.000
HYUNDAI 640 K (HER,CGA) 1FD	"	8	"		12.800
EURO PC με μονοχ. οθόνη	"	8	"		11.600
EURO PC με εγχρ. οθόνη	"	8	"		15.800
ΙΚΑΡΟΣ 640 K 1DD MONOX. ΟΘΟΝΗ	"	8	"		12.900
EURO XT 1FD +HD 20 MB MON. ΟΘΟΝΗ 12"	"	9	"		17.300
GREAT WALL 1FD MON. ΟΘΟΝΗ 14"	"	8	"		12.500
AT					
IKAROS 286 1 FD 640 KB RAM MON. ΟΘΟΝΗ	"	10	"		13.900
AMSTRAD 2286 2 FD 1.44 MON. ΟΘΟΝΗ	"	10	"		21.100
EURO AT 1 MB RAM 1 FD + HD 40 MB	"	10	"		22.300
HYUNDAI 286E 1 FD + HD 30 MB	"	10	"		22.300
GREAT WALL 286 1 FD + HD 40 MB	"	10	"		21.600
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ					
STAR LC-10 II	"	6	"		7.000
STAR LC-10 COLOR	"	6	"		8.800
STAR LC 2410	"	7	"		9.300
SWIFT 24 CITIZEN	"	7	"		11.100
SWIFT 9 CITIZEN	"	5	"		10.000
CITIZEN MSP 45	"	8	"		11.000
HYUNDAI HDP 910	"	4	"		7.700
DISK DRIVES					
ATARI SF 314	"	3	"		10.000
FDD 5,1/4 (COMQUEST)	"	2	"		10.000
ΟΘΟΝΕΣ					
COMMODORE 1084 P ΕΓΧΡΩΜΗ	"	5	"		10.600
ATARI SM 124 MONOXP.	"	3	"		8.500
TAXAN 790 ΕΓΧΡΩΜΗ VGA	"	8	"		14.250
ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ					
KALOK 20 MB + CONTROLLER	"	4	"		10.000
SEAGATE ST-238R 30 MB+CONTR.	"	5	"		10.600

TV TUNER AMSTRAD MP3 για AMSTRAD 6128

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

- JOYSTICK - ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
- ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ - ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ - DINERS CLUB - ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ & ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44 ΟΜΟΝΟΙΑ ΤΗΛ.: 5240.986

ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό Pixel,

Σε πακέτα επικοινωνιών που χρησιμοποιώ, βλέπω ότι υπάρχει τρόπος ρύθμισης των λεγόμενων data bits και stop bits. Μήπως θα μπορούσες να μου εξηγήσεις τι ακριβώς είναι και σε τι χρειάζονται τα δυο αυτά, και τι θα αλλάξει εάν μεταβληθούν;

Θ. Κοντογιάννης

Τα data bit και stop bit θα τα χρησιμοποιήσεις ευρύτατα εάν πρόκειται να ασχοληθείς με τον κόσμο των modems και των ψηφιακών επικοινωνιών. Συνήθως όμως, τα προγράμματα επικοινωνιών που θα χρησιμοποιήσεις έχουν προεπιλέξει τις ιδανικές τιμές που χρειάζονται, οπότε δεν είναι ανάγκη να κάνεις αλλαγές, εκτός κι αν τα χαρακτηριστικά της data bank που θέλεις να συνδεθείς το απαιτούν. Οπως αντιλαμβάνεσαι, πρόκειται για δυο χαρακτηριστικά των "πρωτόκολλων" επικοινωνιών μεταξύ των υπολογιστών, του τρόπου δηλαδή με τον οποίο δυο υπολογιστές επικοινωνούν, ανταλλάσσουν αρχεία κ.λπ. Ολα αυτά γίνονται σειριακά, δηλαδή τα δεδομένα στέλνονται με τη μορφή των στοιχειωδών bits - το ένα μετά το άλλο. Κάθε χαρακτήρας αποτελείται από 8 bits, οπότε για να στείλεις ένα μοναδικό γράμμα, χρειάζεται μια σειρά από 8 data bits. Αν τα δεδομένα έχουν σταλεί σωστά, τότε έχει καλώς. Αν όμως ένα bit "χάθηκε" στη μεταφορά; Αν οι γραμμές ήταν φορτωμένες ή είχαν θόρυβο; Αν ο υπολογιστής-δέκτης έλαβε μόνο 7 bits; Τότε θα "κλείσει" το χαρακτήρα με το επόμενο bit, που αντιστοιχεί στον επόμενο χαρακτήρα, κάνοντας λάθος έτσι δυο φορές! Για να μην συνεχιστεί λοιπόν το χάος, και για να ξεχωρίζει η κάθε ομάδα των bits που αντιστοιχούν σε ένα χαρακτήρα, χρησιμοποιούνται διάφορες μέθοδοι επαλήθευσης. Μια από αυτές είναι η προσθήκη δυο ακόμη bits, του start bit στην αρχή και του stop bit στο τέλος κάθε ομάδας, για να "ξεχωρίζει" η ομάδα των bits που αντιστοιχούν σε κάθε χαρακτήρα, ενώ τα check bits ελέγχουν αν μεταδόθηκαν σωστά.



Αγαπητό Pixel,

Θα ήθελα να μου εξηγήσεις τι είναι και τι ρόλο παίζει το GSX, το αρχείο που βρίσκεται στην 3η πλευρά των δίσκων που δίνονται μαζί με τον CPC 6128. Πού μπορώ να το χρησιμοποιήσω;

Κ. Κρητικός

Το GSX είναι στην πραγματικότητα ένα πρόγραμμα που "συνδέει" το software με το hardware του μηχανήματος που χρησιμοποιείται, και το οποίο στην περίπτωση του CP/M μεταβάλλεται ελαφρά, μια και διαφορετικοί υπολογιστές μπορούν να τρέχουν CP/M. Ο ρόλος του είναι ο καθορισμός των γραφικών δυνατοτήτων του υπολογιστή, οι οποίες κατόπιν θα χρησιμοποιηθούν από το πρόγραμμα. Οταν λέμε γραφικές δυνατότητες, εννοούμε, εκτός από την οθόνη, και οποιαδήποτε ακόμη συσκευή γραφικής απεικόνισης (εκτυπωτής, plotter κ.λπ.). Το GSX, με άλλα λόγια, χρησιμοποιείται όταν το πρόγραμμα που θα χρησιμοποιήσεις δεν είναι γραμμένο αποκλειστικά για τον Amstrad. Λόγω της χαμηλής του ταχύτητας, το GSX δεν είνα κατάλληλο για παιχνίδια, αλλά αντίθετα είναι ιδανικό για τις εξής εφαρμογές: 1) Απεικόνιση κειμένου. 2) Απεικόνιση γραμμών με 5 διαφορετικούς τρόπους. Οπως βλέπεις, οι δυνατότητές του είναι μάλλον περιορισμένες και στοιχειώδεις.

Αγαπητό Pixel,

Είμαι κάτοχος ενός CPC 6128, και θα ήθελα να σε ρωτήσω σχετικά με τα μηνύματα λάθους της δισκέτας στον υπολογιστή μου. Συγκεκριμένα, έχω απορία με το κλασικό μήνυμα "Retry, Ignore or Cancel;". Εχεις γράψει κι εσύ, αλλά έχω διαπιστώσει κι εγώ, ότι χρειάζεται να πατήσω 6 φορές το "I", όταν κάνω CAT χωρίς να υπάρχει δισκέτα στο drive, για να βγει το μήνυμα Ready. Κανονικά όμως, το μήνυμα "Ignore" δεν θα πρέπει να φέρνει αμέσως τον υπολογιστή μου σε κατάσταση Ready; Τι ακριβώς συμβαίνει;

Γ. Γεωργίου

Η εντολή Ignore "εκβιάζει" τον υπολογιστή να προχωρήσει, αγνοώντας το μήνυμα λάθους που εμφανίζεται. Στην περίπτωση της εμφάνισης λάθους στο directory, ο CPC είναι πιο επίμονος. Συνολικά κάνει έξι προσπάθειες για να διαβάσει το drive, με διαφορετικό κάθε φορά σκοπό. Συγκεκριμένα: Μόλις δοθεί η εντολή CAT, ο υπολογιστής πρώτα ανιχνεύει το drive, εκτελώντας την εντολή - επέκταση A, κι αν δεν υπάρχει δισκέτα στο drive, ξαναπροσπαθεί άλλη μια φορά. Αν και πάλι δεν γίνει τίποτε, κι εσείς πατήσετε Ignore, τότε δίνει τα βασικά εισαγωγικά μηνύματα στην οθόνη (Drive A: user 0) και συνεχίζει την ανίχνευση του drive, προσπαθώντας όμως με διαφορετικό τρόπο. Τώρα ανιχνεύει την ύπαρξη directory, το οποίο αποτελείται από 4 sectors. Στην προσπάθειά του να διαβάσει και τα 4 sectors ξεχωριστά, δίνει 4 φορές μήνυμα λάθους. Μόνο σε περίπτωση που έχει ξαναεμφανιστεί προηγουμένως τέτοιο μήνυμα λάθους, απαιτούνται συνολικά 5 Ignore, αλλά αυτό είναι bug του AMSDOS.

ΒΗΜΑΤΑ

Αγαπητό Pixel,

Είμαι κάτοχος ενός Atari 520STFM, και τον τελευταίο καιρό μου παρουσιάζονται ορισμένα προβλήματα, που μάλλον σχετίζονται με τη λειτουργία του mouse ή με το τσιπ που ελέγχει το πληκτρολόγιο και τις λειτουργίες των joystick και του mouse. Συγκεκριμένα, εάν κάνω boot με κάποια δισκέτα και δεν τρέξω κανένα πρόγραμμα (αλλά και οποιοδήποτε πρόγραμμα κι αν τρέξω), τότε μετά από λίγο το ποντίκι αρχίζει να μη συμπεριφέρεται σωστά. Συγκεκριμένα, οι κινήσεις αντιστρέφονται, κι αντί να πηγαίνει επάνω, ο δείκτης μετακινείται προς τα κάτω - και αντίστροφα. Σε μερικές περιπτώσεις έχω παρατηρήσει ότι μετά από λίγο το ποντίκι επανέρχεται στην κανονική του λειτουργία. Τι ακριβώς συμβαίνει; Υπάρχει πρόβλημα υπερθέρμανσης του ποντικιού ή του υπολογιστή μου; Πραγματικά δεν ξέρω τι να υποθέσω.

Ν. Αντωνίου



Το πρόβλημα, αγαπητέ φίλε, δεν είναι του υπολογιστή σου - επομένως δεν θα πρέπει να γίνει και δικό σου! Απλά έχεις πέσει θύμα του πιο διαδεδομένου ίσως virus μεταξύ των ST προγραμμάτων, του Ghost Virus. Το μικρόβιο αυτό δεν κάνει τίποτε άλλο παρά να αντιστρέφει τις διευθύνσεις της οριζόντιας κίνησης του ποντικιού, ανά τακτά χρονικά διαστήματα, κι αυτός είναι ο λόγος που μετά από λίγο το ποντίκι συμπεριφέρεται πάλι κανονικά (συνέχισε όμως λίγο ακόμη, και θα ξαναπάθεις τα ίδια!). Πίστεψέ με, δεν είσαι ο μόνος που σκέφτεται ότι κάτι δεν πάει καλά με τον υπολογιστή του λόγω του ιού: Ενας φίλος μου έκανε πολλαπλές "εγχειρήσεις" στο ποντίκι του, μέχρι να καταλάβει τι συμβαίνει! Τι μπορείς να κάνεις τώρα: Τίποτε περισσότερο από αυτά που κάνουν όλοι, για να προφυλαχθούν από τα μικρόβια. Μην κάνεις ποτέ boot με δισκέτα που έχεις αντιγράψει και δεν έχεις ελέγξει με κάποιο καλό αντιγραφικό. Οποτε αντιγράφετε δισκέτες, χρησιμοποιήστε κάποιο virus killer μετά, ή την ειδική επιλογή του FastCopy 3.0. Εάν παρ' όλα αυτά πάθεις πάλι τα ίδια, κλείσε γρήγορα τον υπολογιστή σου, ξεχώρισε ποιες δισκέτες χρησιμοποίησες μόλις πριν, και βάλ' τες σε... "περιορισμό"!

Αγαπητό Pixel,

Θα ήθελα με λίγα λόγια να μου εξηγήσεις τις ακριβώς είναι και τι ρόλο παίζει στην οργάνωση των αρχείων μιας δισκέτας το FAT. Εάν το FAT δεν υπάρχει, τότε τι συμβαίνει στη δισκέτα; Επίσης, ποια είναι η λειτουργία του boot sector;

Κ. Λινός

Το FAT (πρόκειται για τα αρχικά του File Allocation Table) είναι ένα πολύ σημαντικό τμήμα των δεδομένων της δισκέτας σου. Δεν το χρησιμοποιείς εσύ, αλλά ο υπολογιστής σου, κι εκεί καταγράφονται ποια sectors είναι "καλυμμένα" με δεδομένα για κάποιο πρόγραμμα της δισκέτας. Με άλλα λόγια, το FAT είναι εκείνο που "λέει" στο drive σε ποιο σημείο της δισκέτας βρίσκονται τα δεδομένα του προγράμματος που ζητήσατε να τρέξετε. Η μέθοδος που χρησιμοποιείται για το σκοπό αυτό είναι η αποθήκευση πληροφοριών διαδοχικά σε κάθε sector, με τη μορφή ενός 12μπιτου αριθμού. Ο πρώτος sector δείχνει με τον αριθμό αυτό το σημείο όπου βρίσκεται ο επόμενος sector του προγράμματος, και η διαδικασία συνεχίζεται, μέχρι να φτάσουμε στον τελευταίο sector του προγράμματος, ο οποίος με έναν ειδικό αριθμό "ειδοποιεί" για το τέλος του αρχείου. Οπως καταλαβαίνεις, όταν για κάποιο λόγο ο FAT καταστραφεί ή αλλοιωθεί, ο υπολογιστής ξέρει τι δεδομένα υπάρχουν στη δισκέτα, αλλά δεν ξέρει πού ακριβώς βρίσκονται, άρα η δισκέτα καταστρέφεται. Ο boot sector αποτελεί το δεύτερο τμήμα του "τμήματος βασικών πληροφοριών" της δισκέτας σου. Πρόκειται για τον πρώτο sector της δισκέτας, και περιέχει πληροφορίες σχετικά με τη δομή της δισκέτας: Αριθμός tracks, μήκος sectors, αριθμός sectors ανά track κ.λπ. Οι παράμετροι αυτοί είναι οι ίδιες, εάν χρησιμοποιείς το κλασικό format του υπολογιστή σου, αλλά μεταβάλλονται σε περιπτώσεις extendend formats και κλειδωμένων προγραμμάτων.

Αγαπητό Pixel,

Θα ήθελα να μου πεις πώς μπορώ να φορτώσω εικόνες φτιαγμένες με το Degas Elite από την Atari Basic;

Λ. Ηλιόπουλος

Θα πρέπει κατ' αρχάς να έχεις αποθηκεύσει την εικόνα, που σχεδίασες στο Degas, σε uncompressed format, ασυμπίεστη δηλαδή, με το extension .PI1 ή .PI2 ή .PI3 (όχι .PC1, .PC2, .PC3). Αφού η εικόνα σου είναι σε αυτή τη μορφή, μπορείς να τη φορτώσεις μέσω της εντολής BLOAD. Η εντολή συντάσσεται ως εξής: Πρώτα δίνεις το όνομα του αρχείου (της εικόνας σου δηλαδή), κατόπιν ένα κόμμα κι αμέσως μετά τη διεύθυνση 491520, η οποία είναι η αρχή της μνήμης οθόνης του ST. Με άλλα λόγια, η σύνταξη είναι της μορφής BLOAD, "filename", 49152. Υπάρχει περίπτωση να παρουσιαστούν κάποια προβλήματα με τα μενού και τα παράθυρα της ST Basic, όπως αυτά φαίνονται στην οθόνη, αλλά δεν είναι τίποτε σοβαρό. Είναι αναπόφευκτο όμως, μια και ο υπολογιστής δέχεται απότομα αλλαγές στα περιεχόμενα της μνήμης όπου "φυλά" τις οθόνες του.

■

PEEK & POKE



ZOOM IN – ZOOM OUT

ATARI ST

Το πρόγραμμα αυτό χρησιμοποιεί τις ρουτίνες AES 73 και 74, με σκοπό να μεγεθύνει και να σμικρύνει ένα τετράγωνο. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε στα GEM προγράμματά σας, σαν εφέ. Το GINTIN array αποτελείται από 8 δεδομένα. Τα πρώτα 4 ορίζουν την X-συντεταγμένη και την Y-συντεταγμένη της πάνω αριστερής γωνίας, το πλάτος και το ύψος του αρχικού τετραγώνου. Τα επόμενα 4 ορίζουν τις διαστάσεις του τελικού τετραγώνου. Το πρόγραμμα επαναλαμβάνεται με κάθε πάτημα πλήκτρου, και τερματίζει με το <Return>.

```
10     'Api Copyright ©
20     GOSUB 1010
30     FOR I=0 TO 7
40     READ A:POKE GINTIN+2*I,A:NEXT I
60     ' FOR MEDIUM RESOLUTION
65     ' DATA 315,100,5,5,0,0,640,200
68     ' FOR HIGH RESOLUTION
70     DATA 315,200,5,5,0,0,640,400
80     GEMSYS(73):GEMSYS(74)
90     IF INP(2)<>13 THEN 80:END
1010   A#=GB:GCONTRL=PEEK(A#)
1030   GLOBAL=PEEK(A#+4)
1040   GINTIN=PEEK(A#+8)
1050   GINTOUT=PEEK(A#+12)
1060   ADDRIN=PEEK(A#+16)
1070   ADDROUT=PEEK(A#+20)
1080   RETURN
```

VARIABLE GOSUB

CBM

Μετά το μεταβλητό GO TO σε περασμένο τεύχος, αυτόν το μήνα το μεταβλητό GOSUB. Δεν είναι όμορφο σε ένα πρόγραμμα να υπάρχουν εντολές όπως GOSUB 500, GOSUB 800, GOSUB 160. Αν γινόταν να δοθούν ονόματα στις διάφορες υπορουτίνες, το πρόγραμμα θα γινόταν πολύ πιο κατανοητό. Το διπλανό πρόγραμμα προσθέτει αυτή την εντολή στη Basic του Commodore. Στο πρόγραμμα είναι ενσωματωμένο ένα πρόγραμμα επίδειξης της λειτουργίας της εντολής. Ετσι, αντί για GOSUB SUBROUTINE θα γράφετε SYS 51200, SUBROUTINE. Η επιστροφή από το υποπρόγραμμα γίνεται κανονικά με RETURN. Το πρόγραμμα μπορεί να τοποθετηθεί οπουδήποτε στη μνήμη, αλλάζοντας την τιμή του OFFSET...

```
100 REM * VARIABLE GOSUB *
110 REM
120 OFFSET =51200
130 POKE OFFSET,104:POKE OFFSET+1,104
140 FOR I=0 TO 22
150 POKE OFFSET+2+I,PEEK(43139+I):NEXT I
160 FOR I=0 TO 14
170 READ J:POKE OFFSET+25+I,J:NEXT I
180 END
190 DATA 32,253,174,32,138,173,32,247,183
200 DATA 32,163,168,76,174,167
210 REM
220 REM * DEMO *
230 REM
240 VGSUB =51200:ROUTINE =290
250 PRINT "I'M IN THE MAIN PROGRAM"
260 SYS VGSUB,ROUTINE
270 GO TO 250
280 REM
290 PRINT "I'M IN THE SUBPROGRAM"
300 RETURN
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη, σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτόν το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές ATARI ST, SPECTRUM, COMMODORE και AMIGA.

BASIC LISTER

ZX SPECTRUM

Αρκετές φορές θα έχετε συναντήσει basic προγράμματα των οποίων τα listings δεν μπορείτε να δείτε είτε γιατί ο υπολογιστής κολλάει όταν κάνετε "Merge", είτε γιατί διάφοροι κωδικοί χρωμάτων το κάνουν... αόρατο κ.λπ.

Το πρόγραμμα που δημοσιεύουμε, σας βοηθάει να ξεπεράσετε τέτοιες αντιξοότητες. Απλά πληκτρολογήστε το, τρέξτε το, και βάλτε την κασέτα που θέλετε να παίζει αμέσως μετά τον header του basic προγράμματος. Στο listing θα εμφανιστούν με inverse video strings του τύπου **"num=xxxxx"**. Αυτή θα είναι συνήθως η πραγματική τιμή των αριθμών που υπάρχουν μέσα στο πρόγραμμα (κάποιες φορές μπορεί να βλέπετε π.χ. 8 στο listing, και η πραγματική τιμή να είναι 10). Το πρόγραμμα δεν "θυμάται" πόσο μεγάλο ήταν το πρόγραμμα που φόρτωσε, γι' αυτό πρέπει να το σταματήσετε με Break.

```
   1 CLEAR 29999: FOR f=60000 TO
 70000: READ a: IF a<256 THEN PO
KE f,a: NEXT f: DATA 221,33,0,12
8,17,255,254,62,255,55,205,86,5,
201,999
   2 RANDOMIZE USR 60000
  10 LET s=32768
  20 LET lineno=256*PEEK s+PEEK
 (s+1): LET l=PEEK (s+2)+256*PEEK
  (s+3): LET s=s+4
  21 IF lineno>16384 THEN STOP
  22 PRINT lineno;" ";
  30 FOR f=s TO s+l-1
  40 IF PEEK f=14 THEN PRINT INV
ERSE 1;" (num="; PEEK (f+3) + 25
6 * PEEK (f+4);") ";: LET f=f+5:
 GO TO 70
  45 IF PEEK f=13 THEN GO TO 80
  50 LET x=PEEK f: IF x<32 THEN
GO TO 70
  60 PRINT CHR$ PEEK f;
  70 NEXT f
  80 LET s=s+l: GO TO 20
```

FAST RAM KILLER

AMIGA

Στην Amiga συχνά συμβαίνει κάποιο πρόγραμμα να μη θέλει να τρέξει, λόγω ύπαρξης επέκτασης μνήμης που χαρακτηρίζεται ως FAST RAM. Το πρόγραμμα NOFASTMEM στη Workbench δισκέτα δεν είναι αποτελεσματικό σε κάποιες περιπτώσεις. Πιο κατάλληλο είναι το διπλανό προγραμματάκι σε AmigaBasic, που κάνει RESET στον υπολογιστή, αποκρύβοντάς του την ύπαρξη της επιπλέον μνήμης...

```
' *     FAST RAM  DISABLE      *
' *     KICKSTART 1.2/1.3      *

DIM code%(48)
FOR i= 0 TO 48
   READ code$
   code%(i) =VAL("&H"+code$)
   check =check+code%(i)
NEXT
IF check <> 273692& THEN PRINT "Error!":END
disable =VARPTR(code%(0))
CALL disable
DATA 4FF9,0004,0000,13FC,0003,00BF,E201,13FC
DATA 0002,00BF,E001,49F9,00DF,F000,303C,7FFF
DATA 3940,009A,3940,009C,3940,0096,397C,0200
DATA 0100,397C,0000,0110,397C,0444,0180,4DF8
DATA 0676,41F9,00C0,0000,43F9,00DC,0000,287C
DATA 0000,0000,200C,2C3C,FFFF,FFFF,4EF9,00FC
DATA 0208,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

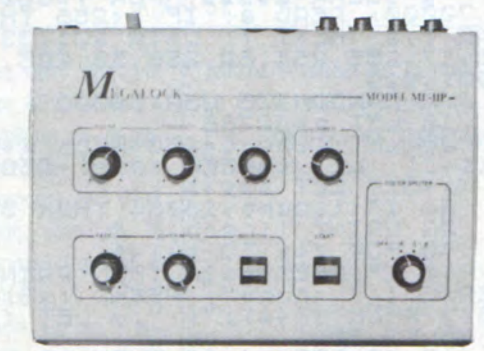
ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

AMIGA

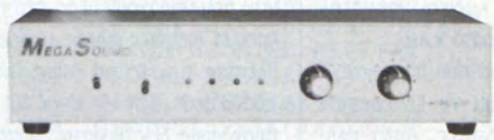
* AMIGA 500 + MONITOR COMMODORE 1084 S - ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΗ
* AMIGA 500 + COLOR MONITOR
* AMIGA 500 + T.V. MODULATOR
* AMIGA 2000 + MONITOR



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΑ
AMIGA 2000 + MONITOR
ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ



MEGALOCK
GENLOCK + SPLITER + TIMER



MEGASOUND
SAMPLER + MIDI

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ 2000
*** AT ΚΑΡΤΑ * ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ –10 MB**
*** ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ * DISK DRIVES**

περιφερειακά για AMIGA

- Drives 3,5 με διακόπτη on/off CUMANA, PROFEX SENATOR
- Μνήμη A501
- Μνήμες με real time clock
- σκληρός δίσκος

P.C.

- Schneider EURO PC έγχρωμο, μονόχρωμο
- Euro PC XT + AT
- AMSTRAD 1640 - 1512
- Philips 3105

- C64 με κασετόφωνο, disk drive
- 6128 έγχρωμο, μονόχρωμο
- ATARI 2600
- Amstrad 464
- SEGA MASTER

ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!

Στέλνουμε αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα
ΣΟΛΩΜΟΥ 28 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΕΞΑΡΧΕΙΑ • ΤΗΛ. 3646695 - 3647045



AMIGA BASIC

Εξελιγμένες γραφικές δυνατότητες

Χρησιμοποιήστε τις παρακάτω ρουτίνες για άμεση προσπέλαση και επεξεργασία των 4.096 χρωμάτων για να βελτιώσετε τις υπάρχουσες εντολές, καθώς και για να σχεδιάσετε γραμμές όπως στη LOGO!

Του Πάνου Κατσαλούλη

Είναι πια σε όλους γνωστό πως οι γραφικές δυνατότητες της AMIGA είναι ιδιαίτερα ανεπτυγμένες, αγγίζοντας πολλές φορές - με τα Hold and Modify modes λειτουργίας - ακόμα και αυτές των workstations. Ομως, μέσω της BASIC ελάχιστα μπορείτε να προγραμματίσετε και να χρησιμοποιήσετε όλες αυτές τις δυνατότητες, αν βέβαια δεν θέλετε να ξεφύγετε από τα όρια της καθαρής BASIC και δεν θέλετε να χρησιμοποιήσετε τα PEEK και POKE, όπως και τις εξειδικευμένες βιβλιοθήκες της C. Τα παραπάνω δεν σημαίνουν βέβαια ότι η Amiga Basic δεν είναι ισχυρή γλώσσα, αντιθέτως έχει πάρα πολλές δυνατότητες. Ομως, για παράδειγμα, η διαλογή των χρωμάτων είναι κάπως ανορθόδοξη, και από τη στιγμή που θα τα αλλάξεις δεν μπορείς πια να βρεις την τιμή τους, οι ειδικές εντολές γραφικών (εκτός των τετραγώνων) είναι γενικά αργές, ενώ η δημιουργία κυκλικών τομέων συνεχίζει να αποτελεί μυστήριο.

Οι περισσότερες όμως από αυτές τις λειτουργίες είναι βασικές, προπάντων αν το πρόγραμμά μας έχει σκοπό να εντυπωσιάσει, γεγονός σχεδόν απαραίτητο για κάθε πρόγραμμα της AMIGA. Σ' αυτό ακριβώς το νευραλγικό σημείο έρχονται να δώσουν ένα χέρι βοηθείας τα προγράμματα που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα. Αλλά πριν αναφερθούμε σε κάθε ένα πρόγραμμα ξεχωριστά, καλό θα ήταν να δώσω ορισμένες "γραφικές" συμβουλές προς τους αρχάριους προγραμματιστές και να προτείνω θέματα στους ήδη πεπειραμένους.

1) Ξεχάστε τα HAM και EHB (extra half brite) modes από τη BASIC. Ακόμα κι αν καταφέρετε να τα δημιουργήσετε, δεν θα μπορείτε εύκολα να τα χειριστείτε.

2) Μη φοβάστε να χρησιμοποιήσετε τα sprites. Βέβαια, τόσο το manual, όσο και το πρόγραμμα Objedit της Commodore, έχει ελλείψεις. Ο επιμένων όμως (και ο πειραματιζόμενος) νικά!

3) Καλή και εύκολη η εντολή GET, αλλά είναι δύσχρηστη κατά την ανταλλαγή αρχείων με το δίσκο.

4) Θυμηθείτε πως δεν είναι απαραίτητα όλα τα ορίσματα στην εντολή WINDOW.

5) Μάθετε καλά τις εντολές AREA, PRINT USING, GET - PUT, OBJECT.xxxxxx, γιατί πολλές φορές θα σας λύσουν τα χέρια. 6) Αν καμία πλέον από τις δυνατότητες της BASIC δεν σας

LISTING 1: (FADE)

```
 (C) 1990  Panagiotis Katsaloulis
SUB FADE(r%,g%,b%) STATIC
cc%(1)=2*r%-1:cc%(2)=2*g%-1:cc%(3)=2*b%-1
FOR f=1 TO 3
IF ABS(cc%(f))<>1 THEN ERROR 5
NEXT f
s&=PEEKL(WINDOW(7)+46)
nc%=2^PEEK(PEEKL(s&+88)+5)
sc&=PEEKL(PEEKL(s&+48)+4)
FOR 1%=0 TO 15:FOR f%=0 TO nc%-1
dc%=PEEKW(sc&+f%*2)
c%(1)=(dc% AND 3840)/256
c%(2)=(dc% AND 240)/16:c%(3)=dc% AND 15
FOR n%=1 TO 3:c%(n%)=c%(n%)+cc%(n%)
IF c%(n%)=-1 THEN c%(n%)=0
IF c%(n%)=16 THEN c%(n%)=15
NEXT n%
PALETTE f%,c%(1)/15-.03,c%(2)/15-.03,c%(3)/15-.03
NEXT f%
IF MOUSE(0)<>0 THEN EXIT SUB
NEXT 1%
END SUB

  Demostration routine
SCREEN 1,320,200,5,1
WINDOW 2,,,0,1
FOR f=0 TO 15:COLOR f:PRINT "  Colour"f,:COLOR f+16
PRINT "Colour"f+16:NEXT
FADE 0,0,0
```

ικανοποιεί, βρείτε κάποιο βιβλίο της C για AMIGA, και κάνετε κατάδυση στα libraries, έστω και μέσα από τη BASIC!

Ας αφήσουμε όμως την πολυλογία, κι ας δούμε αναλυτικά τις παρακάτω ρουτίνες. Θυμίζουμε για άλλη μια φορά πως είναι SUBroutines, με όλα τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα που αναφέραμε την προηγούμενη φορά. Επίσης, στο τέλος ακολουθεί κι ένα μικρό πρόγραμμα που επιδεικνύει τη ρουτίνα. Και αρχίζουμε με το...

Πρόγραμμα FADE

Η αλλιώς FadeOut - για να ακριβολογούμε - το οποίο βρίσκεται στο listing 1. Αυτή η ρουτίνα κάνει ό,τι ακριβώς λέει, δηλαδή σβήνει προοδευτικά την οθόνη, ομοιόμορφα προς ένα χρώμα. Η ιδιαιτερότητα μάλιστα αυτής της ρουτίνας είναι ότι η οθόνη δεν σβήνει μόνο προς το μαύρο ή το άσπρο, αλλά σε 8 (!) συνολικά χρώματα. Και αυτό συμβαίνει γιατί δέχεται ανεξάρτητες μεταβλητές για το κόκκινο, το πράσινο και το μπλε. Καλείτε ως εξής:

FADE r%,g%,b%

όπου η παράμετρος r% λέει στην υπορουτίνα πώς να σβήσει το κόκκινο χρώμα, η g% πώς να σβήσει το πράσινο, και η b% πώς να σβήσει το μπλε. Δεν είναι απαραίτητο να καλέσετε την υπορουτίνα με μεταβλητές (γι' αυτό και οι παράμετροι είναι μικροί ακέραιοι), αλλά μπορείτε και απευθείας με αριθμούς. Η τιμή που μπορούν να πάρουν είναι 1 για αύξηση και 0 για μείωση. Πρακτικά, θεωρήστε πως τελικά όλα τα χρώματα άλλαξαν σαν να εκτελέσαμε διαδοχικές εντολές PALETTE με τις παραμέτρους αυτές ακριβώς. Ετσι, για fade σε άσπρο γράψτε FADE 1,1,1, σε μαύρο FADE 0,0,0, σε κίτρινο FADE 1,1,0 κ.λπ. Στη δομή του προγράμματος τώρα, αρχικά υπάρχει το σημείο που ελέγχει τις εισαγόμενες μεταβλητές. Αν είναι διαφορετικές από 0 ή 1, το μήνυμα "Illegal function call" εμφανίζεται. Στη συνέχεια μια σειρά από PEEK (μπρρρ...) βρίσκει τον αριθμό χρωμάτων της οθόνης και τη διεύθυνση των χρωμάτων (η διεύθυνση αυτή παραμένει σταθερή). Στη συνέχεια μπαίνει στους δύο βρόχους, ο εξωτερικός εκτελείται 16 φορές για τη μέγιστη δυνατή απόχρωση και ο εσωτερικός διαβάζει ένα ένα τα δεδομένα χρώματος. Αφού τα μετατρέψει ανάλογα (για τους περίεργους το χρώμα αποθηκεύεται στο δεκαεξαδικό σύστημα ως εξής: 0RGB σε 2 bytes) αυξομειώνει ξεχωριστά το κόκκινο, πράσινο και μπλε, και δίνει τη νέα τιμή με την εντολή PALETTE. Η εντολή IF MOUSE... τοποθετήθηκε εκεί, σε περίπτωση που θέλετε με το ποντίκι να βγείτε από τη ρουτίνα πριν τελειώσει η εκτέλεσή της. Αν τέλος ανησυχείτε για την ταχύτητά της, το demo είναι η πιο οριακή περίπτωση. Στο αμέσως μικρότερο bitplane είναι δύο φορές ταχύτερη. Και μην ξεχάσετε, όταν κάνετε fade στο Workbench, το ενεργό παράθυρο να είναι το Output, ώστε να μπορείτε μετά να γράφετε, σε περίπτωση πανικού, εντολές του τύπου PALETTE 0,1,1,1 ή, ακόμα καλύτερα, SETRGB 0,15,15,15!

LISTING 2: (SETRGB)

```
  (C) 1990   Panagiotis Katsaloulis

SUB SETRGB(col%,r%,g%,b%) STATIC
PALETTE col%,r%/15-.03,g%/15-.03,b%/15-.03
END SUB

   Demostration routine
SETRGB 0,15,15,15:SETRGB 1,0,0,0
SETRGB 2,0,15,0:SETRGB 3,15,0,0
```

Πρόγραμμα SETRGB

Είναι γεγονός πως κατά τη λεπτομερή χρήση της εντολής PALETTE, θα πρέπει να επιστρατευθούν και ορισμένα μαγικά ξόρκια, μια που η τιμή του χρώματος που εισάγεις βρίσκεται κάπου μεταξύ 0 και 1 (δεκαδικός βέβαια αριθμός). Γιατί, όμως, το "aqua" να είναι το 0.00,0.93,.87 και όχι το 0.03,0.92,0.88, αυτό μόνο η Commodore το γνωρίζει. Αν μάλιστα θέλετε προοδευτικά τα χρώματα να αλλάζουν, είσαστε υποχρεωμένοι να δημιουργήσετε loop με βήμα 0.01, για να είσαστε σίγουροι ότι όλα τα ενδιάμεσα χρώματα θα εμφανισθούν. Και όμως, η λύση είναι μια απλή μετατροπή, τόσο απλή όσο το αβγό του Κολόμβου! Η μικροσκοπική ρουτίνα που κάνει αυτή τη δουλειά είναι εκείνη του listing 2, η SETRGB. Καλείται ως εξής:

SETRGB col%,r%,g%,b%

η οποία παίρνει ακριβώς τις ίδιες παραμέτρους με την PALETTE, μόνο που τώρα είναι ακέραιοι και παίρνουν τιμές από 0 ως 15 (όσο πιο κοντά στο μηδέν τόσο πιο σκοτεινό, και το αντίστροφο). Μια καλή ιδέα είναι μάλιστα να την τοποθετήσετε

LISTING 3: (FINDPLT)

```
  (C) 1990   Panagiotis Katsaloulis
SUB FINDPLT (pal%()) STATIC
down%=LBOUND(pal%)
s&=PEEKL(WINDOW(7)+46)
nc%=2^PEEK(PEEKL(s&+88)+5):nc%=nc%-1
sc&=PEEKL(PEEKL(s&+48)+4)
up1%=UBOUND(pal%,1)-down%:up2%=UBOUND(pal%,2)-down%
IF up1%<nc% OR up2%<2 THEN ERROR 5
FOR f%=0 TO nc%
dc%=PEEKW(sc&+f%*2)
pal%(f%+down%,down%)=(dc% AND 3840)/256
pal%(f%+down%,down%+1)=(dc% AND 240)/16
pal%(f%+down%,down%+2)=dc% AND 15
NEXT f%
END SUB

' Demostration routine
DIM colpal%(3,2)
FINDPLT colpal%()
FOR f=0 TO 3:COLOR f:PRINT "# ",: COLOR 1
PRINT ":  R ="colpal%(f,0)," G ="colpal%(f,1),
PRINT " B="colpal%(f,2):NEXT
```

παντού στη θέση της PALETTE, για να ξέρετε τι σας γίνεται...

Πρόγραμμα FINDPLT

Το αντίστροφο ακριβώς της εντολής SETRGB αποτελεί η ρουτίνα του listing 3. Διότι αυτή διαβάζει τις τιμές των χρωμάτων και τις αποθηκεύει σε έναν πίνακα με τη "βοήθεια" των PEEK, ώστε να μπορείτε να βρείτε τους πραγματικούς κωδικούς των χρωμάτων κάποιας οθόνης. Σε όσους μάλιστα αρέσει να συγκρίνουν διάφορες ρουτίνες, θα διαπιστώσουν ομοιότητες μεταξύ των τριών μέχρι τώρα υπορουτινών. Αυτό είναι αναπόφευκτο, μια που υποχρεωτικά η FADE καλύπτει και εμπεριέχει τις δύο υπόλοιπες ρουτίνες. Η ρουτίνα τώρα FINDPLT καλείται ως εξής:

FINDPLT pal%()

όπου pal%() ο πίνακας μέσα στον οποίο φυλάσσεται το αποτέλεσμα της ανάλυσης. Ο πίνακας αυτός είναι δισδιάστατος. Η πρώτη διάσταση αντιστοιχεί στον αύξοντα αριθμό του χρώματος και η δεύτερη στο κόκκινο, πράσινο και μπλε χρώμα αντίστοιχα. Πρέπει να το ορίσετε ως εξής: DIM pal% (μέγιστος αριθμός χρωμάτων - 1, 2), π.χ. για οθόνες με 4 χρώματα όπως του Workbench γράψτε DIM pal% (3,2) ή με 32 γράψτε DIM pal%(31,2). Αν τώρα θέλετε για παράδειγμα να βρείτε την τιμή του κόκκινου στο χρώμα 0, αυτή βρίσκεται στη θέση pal%(0,0), την τιμή του μπλε στο ίδιο χρώμα θα τη βρείτε στη θέση pal%(0,2), την τιμή του πράσινου στο χρώμα 3 στη θέση pal%(3,1) κ.λπ. Επίσης, το πρόγραμμα ελέγχει αν το OPTION BASE είναι 1 και όχι 0 (δηλαδή το κατώτερο σημείο του πίνακα είναι το 1 και όχι το 0). Τότε τοποθετεί τις τιμές μια θέση υψηλότερα, για να μην εμφανισθεί λάθος. Μην ξεχάσετε όμως τότε πως ο ορισμός του πίνακα και η ανάγνωσή του να είναι ανάλογη. Δηλαδή για το Workbench να είναι DIM pal%(4,3), ενώ το κόκκινο του 0 χρώματος βρίσκεται φυσικά στη θέση pal%(1,1).

Οσον αφορά τώρα τη δομή, αρχικά ελέγχει το OPTION BASE, βρίσκει την αρχική διεύθυνση των χρωμάτων και το μέγιστο αριθμό τους, ενώ διαπιστώνει αν ο πίνακας είναι αρκετά μεγάλος ώστε να χωρέσει τα δεδομένα. Τελικά, μέσα στο βρόχο FOR...NEXT, δίνονται με τη σειρά οι τιμές των χρωμάτων. Οπως αναφέρθηκε βέβαια και στο προηγούμενο θέμα, τα ονόματα των παραμέτρων στις ρουτίνες αυτές είναι συμβολικά κι έχουν σχέση μόνο με το εσωτερικό της ρουτίνας. Μπορείτε έτσι όπως ακριβώς είναι, να την καλέσετε με ό,τι όνομα για την παράμετρο θέλετε.

LISTING 4: (FINDCOL)

```
  (C) 1990   Panagiotis:Katsaloulis

SUB FINDCOL(fb%,colour) STATIC
x%=POINT(0,0):IF fb% THEN PSET(0,0) ELSE PRESET (0,0)
colour=POINT(0,0):PSET(0,0),x
END SUB

  Demostration routine
COLOR 3,2:CLS
FINDCOL 1,c:PRINT "The foreground colour is..."c
FINDCOL 0,c:PRINT "The background colour is..."c
```

Πρόγραμμα FINDCOL

Απαραίτητο συμπλήρωμα της ρουτίνας FINDPAL, αποτελεί η ρουτίνα του listing 4. Αυτή αποτελείται από καθαρή BASIC (τέρμα πια τα PEEK...), και βρίσκει το foreground και το background χρώμα κάθε παραθύρου ανοιγμένο από τη BASIC. Καλείται ως εξής:

FINDCOL ffb%,colour

όπου στο fb% διαλέγετε αν θέλετε να βρείτε το χρώμα του φόντου (fb%=0) ή των γραμμάτων (fb%=1). Στη μεταβλητή colour φυλάσσεται το αποτέλεσμα. Μην ξεχνάτε πως κάθε παράθυρο μπορεί να έχει τα δικά του foreground και background χρώματα.

Οσον αφορά τη δομή, στηρίζεται στο ότι η εντολή PSET "ανάβει" pixel με χρώμα γραμμάτων, και η PRESET "σβήνει" pixel στο χρώμα του φόντου. Γι' αυτό αρχικά φυλάσσει το χρώμα του pixel στη θέση (0,0) και ανάλογα το σβήνει ή το ανάβει, βρίσκει το νέο χρώμα και επανατοποθετεί το παλιό. Αρκετά χρήσιμη, πιστεύω, ρουτίνα, ιδιαίτερα μάλιστα αν υπάρχουν πολλά ανοιγμένα παράθυρα με διάφορα χρώματα και μετακινούμαστε ανάμεσα σε αυτά, ενώ θέλουμε να ξέρουμε κάθε στιγμή τα χρώματα του παράθυρου που είναι κάποια στιγμή ενεργό, ώστε να μην έχουμε πρόβλημα με τα attributes. Η χρησιμοποίηση αυτής της ρουτίνας, και όχι κάποιου πίνακα που θα φυλάει τα υποτιθέμενα χρώματα του παραθύρου, είναι πιο κομψή, πιο εύχρηστη και πιο ευέλικτη.

Πρόγραμμα OLINE

Δεν είναι λίγες οι φορές κατά τις οποίες χρειάστηκε να σχεδιάσουμε μια γραμμή,

LISTING 5: (ON LINE)

```
  (C) 1990   Panagiotis Katsaloulis

SUB OLINE (x1%,y1%,x2%,y2%) STATIC
AREA (x1%,y1%)
AREA (x2%,y2%)
AREAFILL 1
END SUB

  Demostration routine
COLOR 2,1:CLS
WHILE 1
FOR f%=0 TO 610
OLINE f%,0,0,180:NEXT f%
FOR f%=0 TO 180
OLINE 610,f%,0,180:NEXT f%
WEND
```



η οποία να μη χαλάει ό,τι έχουμε ήδη σχεδιάσει στην οθόνη και η οποία να σβήνει με το δεύτερο πέρασμα, μια γραμμή δηλαδή που γίνεται OVER. Την έλλειψη αυτής της δυνατότητας έρχεται να καλύψει το πρόγραμμα του listing 5, σχεδιάζοντας γραμμές με την εντολή AREA. Η κλήση της ρουτίνας γίνεται ως εξής:

OLINE x1%,y1%,x2%,y2%

όπου x1%,y1% οι συντεταγμένες της μιας άκρης της γραμμής, και x2%,y2% οι συντεταγμένες της άλλης άκρης.

Οσον αφορά τη δομή της, δεν γίνεται απλούστερη, ενώ αυτό που πρέπει να προσέξετε είναι το 1 στην εντολή AREAFILL, διότι αυτό είναι που δημιουργεί την κατάσταση OVER. Αν μάλιστα το demo σας θυμίζει κάτι, μήπως είχατε ποτέ Spectrum;

Πρόγραμμα DRAW

Οσοι από εσάς είχαν πάρει ένα προηγούμενο τεύχος, στο θέμα για την AMIGA, θα θυμούνται τη ρουτίνα PLAY, η οποία έπαιζε νότες με τη βοήθεια macro-εντολών. Αυτή τη φορά το πρόγραμμα του listing 6 είναι βασισμένο στην ίδια λογική και εμπνευσμένο πάλι από τα MSX, αλλά τώρα χρησιμοποιείται για τα γραφικά. Καλείται ως εξής:

DRAW a$

όπου a$ είναι το string που φυλάσσει τις macro-εντολές. Υπενθυμίζω πως σε όσες εντολές χρειάζονται παράμετροι (π.χ. στην εντολή "X"), το πρόγραμμα δεσμεύει τόσες θέσεις όσες η εντολή ζητά (δηλαδή στο παράδειγμά μας 3). Σωστές παράμετροι είναι οι "x100", "x023", "x004", "x_12", "x23_", "x__1", "x_8_", "x5__" "x_06" "x03_" "x0_2" κ.λπ., γιατί τα κενά, αν και αγνοούνται, μετρούν σαν θέση (για κάθε κενό αντιστοιχίστε το "_"). Η παράμετρος "x1_2" αντιστοιχεί στην "x012", ενώ το πρόγραμμα δεν ξεχωρίζει κεφαλαία από μικρά. Οι εντολές είναι οι εξής:

1) 8: για πάνω.

2) 9: για πάνω και δεξιά.

3) 6: για δεξιά.

4) 3: για κάτω και δεξιά.

5) 2: για κάτω.

6) 1: για κάτω και αριστερά.

7) 4: για αριστερά.

8) 7: για πάνω και αριστερά.

9) L: για να σχεδιάζεις γραμμές.

10) B: για να σχεδιάζεις άδεια τετράγωνα.

11) F: για να σχεδιάζεις γεμάτα τετράγωνα.

12) C: για να αλλάξει το χρώμα που σχεδιάζει γραμμές (το χρώμα αυτό δεν επηρεάζεται από την εντολή COLOR). Δεσμεύει δύο θέσεις.

13) U: "σηκώνει" την πένα, δηλαδή τη μετακινεί χωρίς να ζωγραφίζει.

14) D: "κατεβάζει" την πένα, δηλαδή όταν τη μετακινεί, ζωγραφίζει κιόλας.

15) X: αλλάζει το βήμα κατά τον X άξονα. Δεσμεύει τρεις θέσεις.

16) Y: αλλάζει το βήμα κατά τον Y άξονα. Δεσμεύει τρεις θέσεις.

17) Z: σε περίπτωση που χαθήκατε, τοποθετεί την πένα στην πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου. Φροντίστε να έχετε "σηκώσει" την πένα πρωτύτερα.

Σε περίπτωση που μπερδεύεστε με τις εντολές διευθύνσεως, απλά κοιτάξτε το αριθμητικό πληκτρολόγιο... Επίσης, αν έχετε μεταξύ των εντολών DRAW άλλες εντολές LINE, οι πρώτες δεν επηρεάζονται από τις δεύτερες. Εκτός οθόνης ζωγραφική είναι επιτρεπτή.

Οσον αφορά τώρα τη δομή, αρχικά καθορίζει τις μεταβλητές, αν τρέχει για πρώτη φορά το πρόγραμμα, προσθέτει το "S" για να δουλεύει σωστά το WHILE ... WEND κι αρχίζει τον έλεγχο των εντολών. Στο τέλος, αν είναι κατεβασμένη η πένα, ζωγραφίζει τη γραμμή ή το τετράγωνο, θέτει τη νέα αρχή της γραμμής και ξαναρχίζει ο βρόχος από την αρχή. Αλλαγές στο πρόγραμμα είναι πολύ εύκολο να γίνουν, απλώς αντικαταστήστε τα αλφαριθμητικά στις συνθήκες. Το ίδιο ισχύει και για τις προσθήκες, αρκεί να ξέρετε πως οι μεταβλητές: 1) x,y καθορίζουν και αποθηκεύουν το σημείο που βρίσκεται η πένα 2) a,b καθορίζουν πόσο θα μετακινηθεί η πένα στον X και στον Y άξονα

3) stx,sty κρατούν το βήμα για τον X και τον Y άξονα. Το demo πρόγραμμα είναι έκπληξη!

LISTING 6: (DRAW)

```
  (C) 1990   Panagiotis Katsaloulis
SUB DRAW(a$) STATIC
IF first=0 THEN first=1:x=0:y=0:stx=20:sty=10:pen=1:bf=0:col=1
b$=UCASE$(a$)+"S":WHILE b$<>"S"
c$=LEFT$(b$,1):b$=RIGHT$(b$,LEN(b$)-1)
a=0:b=0
IF c$="8" THEN b=-sty
IF c$="9" THEN a=stx:b=-sty
IF c$="6" THEN a=stx
IF c$="3" THEN a=stx:b=sty
IF c$="2" THEN b=sty
IF c$="1" THEN a=-stx:b=sty
IF c$="4" THEN a=-stx
IF c$="7" THEN a=-stx:b=-sty
IF c$="L" THEN bf=0
IF c$="B" THEN bf=1
IF c$="F" THEN bf=2
IF c$="C" THEN col=VAL(LEFT$(b$,2)):b$=RIGHT$(b$,LEN(b$)-2)
IF c$="U" THEN pen=0
IF c$="D" THEN pen=1
IF c$="X" THEN stx=VAL(LEFT$(b$,3)):b$=RIGHT$(b$,LEN(b$)-3)
IF c$="Y" THEN sty=VAL(LEFT$(b$,3)):b$=RIGHT$(b$,LEN(b$)-3)
IF c$="Z" THEN a=-x:b=-y
IF pen=1 THEN
 IF bf=0 THEN LINE (x,y)-STEP(a,b),col
 IF bf=1 THEN LINE (x,y)-STEP(a,b),col,b
 IF bf=2 THEN LINE (x,y)-STEP(a,b),col,bf
END IF
x=x+a:y=y+b
WEND
END SUB
' Demostration routine
COLOR ,1:CLS
DRAW "ufc0 x170y60 u6d 63214789"
COLOR ,0
```

Επίλογος

Τελειώνοντας και αυτό το αφιέρωμα σχετικά με τη BASIC της AMIGA, θα ήθελα για άλλη μια φορά να τονίσω να μη φοβόσαστε να προγραμματίσετε (άλλωστε αν δεν σας ενδιέφερε ο προγραμματισμός, δεν θα διαβάζατε κι αυτό το άρθρο). Ακόμα κι αν συναντάτε δυσκολίες και χανόσαστε στην αρχή, κάποια στιγμή όλα θα ξεκαθαρίσουν και θα μπορείτε εύκολα και ουσιαστικά να φτιάχνετε το πρόγραμμα της αρεσκείας σας. Μην περιορίζεστε μόνο στις εντολές της απλής BASIC, και μάθετε καλά κάθε παράμετρο των "παράξενων" εντολών. Τέλος, αξίζει να μελετήσετε τα προγράμματα που δίνονται μαζί με το σύστημα, αν και για να καταλάβεις τη δομή τους πρέπει να είσαι... τουλάχιστον Πυθία. Και το πιο σημαντικό: Μην υποτιμάτε ποτέ την αξία της, μπορεί να φτιάξει αριστουργήματα!

Το μεγάλο μεταγωγικό ελικόπτερο πετούσε αρκετά χαμηλά πάνω απ' τα δάση του κεντρικού Βιετνάμ, κομματιάζοντας την ησυχία της ζούγκλας με το θόρυβο του έλικά του. Ο κινητήρας έστελνε μπάσα ουρλιαχτά να χτυπήσουν στο έδαφος, και να επιστρέψουν στ' αυτιά των φαντάρων. Κανείς από αυτούς δεν είχε κέφι - και πώς να έχει άλλωστε.





▲ Προσοχή στα ναρκοπέδια.

PIXEL HIT 94%

THE LOST PATROL

● Αντώνης Λεκόπουλος

Μετά από μια εικοσαήμερη ανάπαυλα και ανασυγκρότηση στη Σαϊγκόν, ξαναγύριζαν όλοι στο μέτωπο. Βέβαια, το "όλοι" είναι αρκετά σχετικό, αφού η μετάβαση στη Σαϊγκόν έγινε μετά από μια σειρά φρικιαστικών μαχών με τους Βιετκόγκ, 250 χιλιόμετρα ανατολικά της πόλης. Το στομάχι του λοχία Weaver σφίχτηκε σ' έναν κόμπο, όταν θυμήθηκε τους ανατριχιαστικούς κρότους απ' τα τροχιοδεικτικά βλήματα, και τις κόκκινες λάμψεις απ' τους όλμους κατά προσωπικού, που έσκαζαν σε απόσταση μερικών μέτρων ο ένας απ' τον άλλο. Χριστέ μου, λες κι έβρεχε Θάνατο. Προσπάθησε να υπολογίσει πόσα κορμιά είχε δει να τινάζονται διαμελισμένα στον αέρα, φωνάζοντας ακομά και κομματιασμένοι, αλλά του ήρθε ο γνώριμος ίλιγγος, και έδιωξε τις εικόνες απ' το νου του.

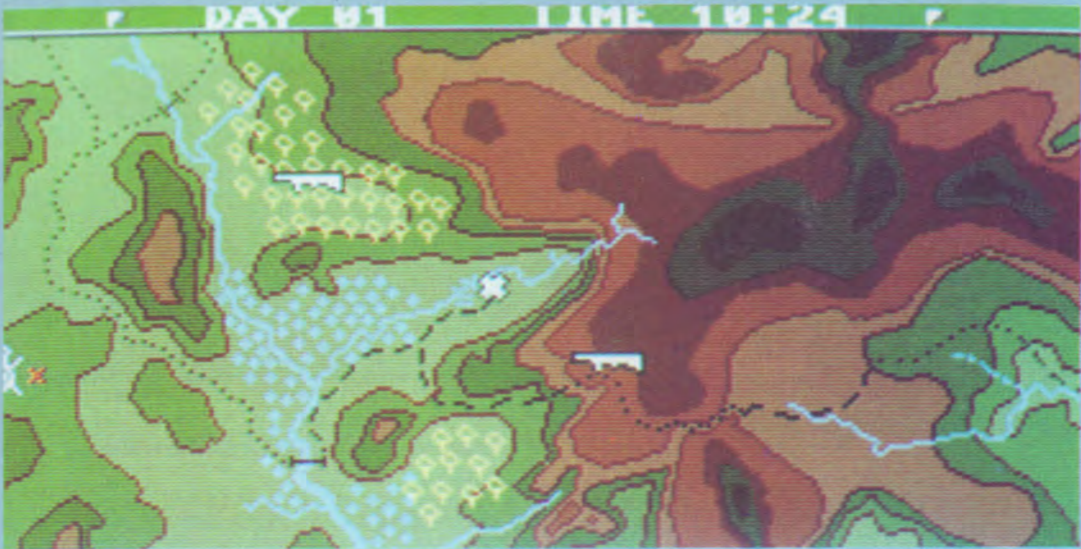
Τρεις μήνες ακόμα και μετά... Το σπίτι του τον περίμενε. Το πρώτο που θα έκανε, θα ήταν να μείνει στο καυτό νερό ώσπου να φύγει όλη η σαπίλα του Βιετνάμ από πάνω του. Αραγε πόσοι φαντάροι δεν ζούσαν με το ίδιο όνειρο, κάθε λεπτό σε αυτόν το βρωμότοπο; Το μάτι του πήρε μια φευγαλέα λάμψη μέσα στα πυκνά φυλλώματα. Διάολε!!! Οι υπηρεσίες αντικατασκοπίας είχαν τρελαθεί να διαβεβαιώνουν τα στρατεύματα ότι σε αυτό τον τομέα δεν υπήρχαν Βιετκόγκ. Ωστόσο, με την προπαγάνδα που έπεφτε, δεν μπορούσες να είσαι σίγουρος ούτε για το πώς λένε τη μάνα σου. Προσπάθησε να τρυπήσει με το βλέμμα του τα δέντρα, αλλά με τέτοια ταχύτητα κι από τέτοιο ύψος... Ευχήθηκε να ήταν η λάμψη γέννημα της φαντασίας του, και συνέχισε να κοιτά τη βιετναμέζικη γη να φεύγει κάτω απ' την άτρακτο του ελικοπτέρου...

Πρώτα ένιωσε το τράνταγμα, και μετά άκουσε τον ήχο. Το ελικόπτερο πήρε μια απότομη βουτιά, και μετά σταθεροποιήθηκε κάπως. Ο ασυρματιστής άρχισε να ουρλιάζει στον ασύρματο: "Mayday mayday, Κόκκινη Φωτιά προς Μάμα Τσάινα, δεχόμαστε επίθεση από το έδαφος στο 3467 του τομέα G2". Εμπειρος καθώς ήταν, κατόρθωσε να υψώσει κάπως το ελικόπτερο, ενώ μέσα στην άτρακτο επικρατούσε χάος. Προφανώς είχε χτυπηθεί κάποιο καλώδιο. Το βραχυκύκλωμα είχε προκαλέσει μια μικρή φωτιά, που με τη σειρά της είχε γεμίσει με καπνούς το εσωτερικό του σκάφους. Οι φαντάροι μπρούμυτα μπροστά στα πλαϊνά ανοίγματα, πυροβολούσαν προς κάθε κατεύθυνση, και γάζωναν τη ζούγκλα με τα βαριά βλήματα των πολυβόλων. Οι κραυγές και τα παραγγέλματα δημιουργούσαν ένα εκκωφαντικό συνονθεύλεμα από θορύβους, που κάθε άλλο παρά τάξη έβαζαν. Ο ασυρματιστής συνέχισε να ουρλιάζει για υποστήριξη αέρος και να δίνει τις συντεταγμένες, και ξαφνικά όλα άρχισαν να συμβαίνουν σε αργή κίνηση. Στην αρχή ήταν το δεύτερο χτύπημα που κομμάτιασε το σταθεροποιητικό έλικα της ουράς. Η ροπή στρέψης άρχισε το





Η κεντρική οθόνη του παιχνιδιού. Κάτω βλέπετε τα menus. Από εδώ κανονίζετε όλες σας τις κινήσεις.



έργο της, και η άτρακτος ακολούθησε τις στροφές του μεγάλου έλικα. Ξαφνικά σταμάτησε και να ακούει: Ενας εκκωφαντικός κρότος - το τρίτο χτύπημα - του κομμάτιασε θαρρείς τα τύμπανα.

Ο πιλότος προσπάθησε - μάταια - να σταθεροποιήσει το σκάφος, ενώ όσοι ήταν κοντά στα πλαϊνά ανοίγματα τινάχτηκαν από τριάντα μέτρα στο έδαφος. Ενιωσε να φεύγει απ' τη θέση του και το κεφάλι του χτύπησε σε κάτι σκληρό, και ένιωσε να σκοτεινιάζουν όλα. Το τελευταίο πράγμα που σκέφτηκε: "Η νύχτα ανήκει στους Βιετκόγκ"...

...Ενιωσε κάτι να τον καίει και άνοιξε τα μάτια του. Ενα δυνατό φως τον τύφλωσε, ο ήλιος είχε ανέβει αρκετά ψηλά. Εκανε να κουνηθεί και πήρε σαν απάντηση έναν οξύ πόνο στην αριστερή του ωμοπλάτη. Οι αισθήσεις του άρχισαν να ενεργοποιούνται η μια μετά την άλλη, πράγμα όχι και τόσο ευχάριστο, αφού ο πονοκέφαλος άρχισε να κάνει σπόντες μέσα στο κεφάλι του σαν μεταλλική μπίλια σε φλίπερ. Ωστόσο κατάφερε να σηκωθεί. "Κρανίου τόπος", σκέφτηκε φωναχτά, περισσότερο για να ακούσει τον ήχο της φωνής του. Ενα μέρος του ελικοπτέρου καιγόνταν ακόμα, γεμίζοντας τον αέρα με μαύρους καπνούς και με τη βαριά μυρωδιά του καμένου πετρελαίου. Τριγύρω δεν έβλεπε τίποτα άλλο παρά ξαπλωμένα κορμιά, άλλα ολόκληρα κι άλλα όχι. Ενιωσε την αναγούλα να τον πνίγει, αλλά δεν είχε να βγάλει τίποτα απ' το στομάχι του. Ακουγε και μερικά βογγητά, αλλά δεν μπορούσε να πλησιάσει κανέναν - δεν θα άντεχε το θέαμα. Ευχήθηκε να λειτουργεί ακόμα το ρολόι του και το κοίταξε. Ηταν αναίσθητος περίπου μία ώρα και δέκα λεπτά. "Ο τόπος θα πλημμυρίσει Βιετκόγκ σε λίγο. Ας του δίνουμε". Τινάχτηκε τρομαγμένος και γύρισε το κεφάλι του. "Gomez, ούτε ο διάολος δεν σε θέλει", φώναξε και τίναξε το χέρι του στον ώμο του φαντάρου. Τι ωραία. Είχε αρχίσει να νιώθει ο μοναδικός κάτοικος του πλανήτη για λίγο. Τελικά οι επιζώντες ήταν συνολικά εφτά, μαζί μ' εκείνον. Κατόρθωσαν να μαζέψουν κάμποσα εφόδια και όπλα από τα συντρίμμια, και έβαλαν φωτιά σε ό,τι δεν μπορούσαν να κουβαλήσουν. Ακροβολίστηκαν και έδωσαν ραντεβού τρία χιλιόμετρα ανατολικότερα, για να συζητήσουν την κατάσταση. Φεύγοντας, ένιωθαν σαν να εγκατέλειπαν την κόλαση. "Η μήπως έμπαιναν βαθύτερα μέσα της;

ΧΑΜΕΝΟΙ ΣΤΗ ΖΟΥΓΚΛΑ

Θα μπορούσε να είναι απόσπασμα από βιβλίο της Οριάνα Φαλάτσι για το Βιετνάμ, αλλά δεν είναι. Τρία χιλιόμετρα ανατολικότερα αρχίζει το παιχνίδι για εσάς. Καθότι είστε ο μόνος επιζών βαθμοφόρος, αναλαμβάνετε την ηγεσία της μικρής ομάδας. Οι στρατιώτες που έχετε στη διάθεσή σας έχουν ο καθένας τα δικά του πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Ανάλογα με αυτά τα χαρακτηριστικά θα τους αξιοποιήσετε.

Πρώτος ο λοχίας Weaver, εσείς δηλαδή, 29 ετών από το Springfield του Illinois, είστε ο πιο έμπειρος της ομάδας με δεκάμηνη θητεία στο Βιετνάμ. Εκτός από την εμπειρία σας, κουβαλάτε και ένα παράσημο ανδρείας από την επαρχία An Loc. Τι εποχή κι εκείνη...

Επόμενος ο William Blom. Καθότι νέγρος και μπασκετμπολίστας, είναι ο ψηλότερος της ομάδας. 24 ετών, από το Pitsburg της Pensylvania, είναι έξι μήνες στο Βιετνάμ κι έχει 2 dan στο Aikido. Robert Case, ο "παππούς", 31 ετών, από το Columbus του Ohio, έχει εννιά μήνες στο Βιετνάμ.

Harvey Moore από το

Fayetteville της North Carolina, είναι 22 ετών με εξάμηνη υπηρεσία στο Βιετνάμ.

Richard Bachman, 28 ετών από το Bangor του Maine. Εξι μήνες στο Βιετνάμ, είναι ο πιο περιζήτητος σκοπευτής του 2ου στρατεύματος. Πολλές διακρίσεις σε αγώνες σκοποβολής.

David Cain, 27 ετών, από το West Liberty του Kentucky. Επτά μήνες στο Βιετνάμ.

Juan Gomez, ο "Texaco", 24 ετών, από το Montgomery του Texas, είναι εννιά μήνες στο Βιετνάμ.

...Ακούμπησε την πλάτη του στον κορμό ενός δέντρου και έβγαλε το κράνος. Οι υπόλοιποι έκαναν περίπου τα ίδια, ξελαχανιάζοντας απ' τη γοργή μετάβαση στο σημείο του ραντεβού. Το μέλλον δεν διαγραφόνταν και τόσο ρόδινο, ωστόσο τα πράγματα θα μπορούσαν να είναι πολύ χειρότερα. Ας μην είμαστε αχάριστοι λοιπόν. Το τσιγάρο τέλειωσε γρήγορα. "Harvey, εσύ έχεις τους χάρτες, έτσι δεν είναι;" Ο Moore έγνεψε καταφατικά, και ξεδίπλωσε έναν λεπτομερή χάρτη της περιοχής. Εβαλε επάνω την πυξίδα. Η καλύτερη τακτική ενάντια στην απελπισία είναι η γρήγορη κίνηση. Καιρός ήταν να δουν πόσο μακριά από το "θείο Σαμ" βρίσκονταν...



Οι καλοσχεδιασμένες στατικές οθόνες είναι σίγουρα το μεγαλύτερο ατού Lost Patrol. Καλές και οι ψηφιοποιημένες "ταινιούλες".

ΓΡΑΦΙΚΑ 93%

Αρκετά καλός στα εφέ, θα κέρδιζε πολύ περισσότερα μ' ένα πιο ατμοσφαιρικό μουσικό θέμα.

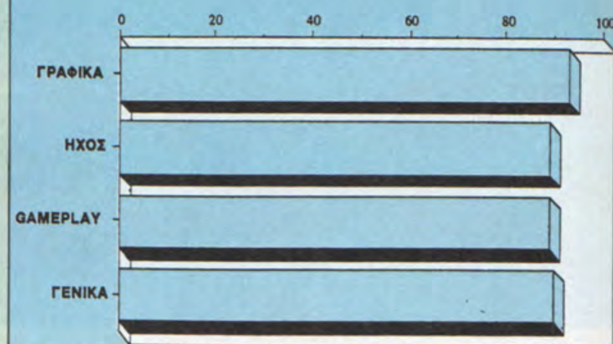
ΗΧΟΣ 89%

Παρά την αργή εξέλιξη του, ορισμένες φορές σας ρίχνει κατευθείαν στη φωτιά.

GAMEPLAY 90%

Πρωτότυπο, καλοβγαλμένο και δυνατό. Αυτά είναι τα κυριότερα χαρακτηριστικά του.

ΓΕΝΙΚΑ 94%



Η ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΙ Η ΟΘΟΝΗ

Το ελικόπτερό σας έπεσε στο μέσο μιας περιοχής που βρίσκεται στην κατοχή εχθρικών δυνάμεων. Το κοντινότερο στρατόπεδο βρίσκεται στην περιοχή Du Hoc, σε απόσταση 57 μιλίων ανατολικά του σημείου που βρίσκεστε. Ο μόνος τρόπος να φτάσετε εκεί είναι τα πόδια σας και η προσεκτική πορεία μέσα από το εχθρικό έδαφος. Η σύνθεσή του περιλαμβάνει τα πάντα: Πετρώδη βουνά, λόφους με αραιή βλάστηση, πυκνή ζούγκλα, βάλτους, ποτάμια και δάση. Στην οθόνη σας η περιοχή δράσης του παιχνιδιού φαίνεται σ' ένα χάρτη μεγάλης κλίμακας, όπου παρουσιάζονται όλες οι εδαφικές λεπτομέρειες, καθώς και μερικές θέσεις του εχθρού, που είναι γνωστές στην αντικατασκοπία σας: Κάποια χωριά, ορισμένα ναρκοπέδια και μερικές αποθήκες πυρομαχικών των Βιετκόγκ. Βέβαια μην ξεχνάτε πως παίζετε εκτός έδρας, και οι κίνδυνοι μπορούν να παραμονεύουν παντού. Η θέση της ομάδας σας παρουσιάζεται με ένα κόκκινο x, και ο χάρτης χωρίζεται σε τρία μέρη. Πατώντας το ποντίκι στην ανάλογη επιλογή, "σκρολάρετε" στα μέρη αυτά και τα βλέπετε.

Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης το καταλαμβάνει ο χάρτης. Το υπόλοιπο χωρίζεται σε τρία μέρη. Αριστερά έχουμε τις εντολές με τις οποίες μπορείτε να κινηθείτε πάνω στο χάρτη, το icon με το οποίο μπορείτε να δείτε τα μέλη της ομάδας, τα τραύματά τους (αν έχουν), τη δύναμή τους και το ηθικό. Τέλος, υπάρχει και ένα Grid Icon με το οποίο μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για τη μορφολογία και τη σύνθεση του εδάφους, από εκείνους που έχετε ορίσει σαν εμπροσθοφυλακή και προπορεύονται.

Στο μέσο υπάρχει το μέρος όπου εμφανίζονται τα μηνύματα που σας δίνει το Lost Patrol, και όλες οι υπόλοιπες πληροφορίες για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Αν πατήσετε





το δεξί κουμπί του ποντικιού, εμφανίζεται εδώ μια μπάρα με μενού που είναι πολύ χρήσιμα. Αρχικά μπορείτε να κάνετε RAM Save/Load ή να ξαναρχίσετε από την αρχή. Ενα δεύτερο μενού σας επιτρέπει να ψάξετε την περιοχή σε μικρή ακτίνα γύρω απ' το σημείο που βρίσκεστε, ή να ξεκουραστείτε. Η ξεκούραση έχει δύο υποστάσεις στο Lost Patrol. Μπορεί να είναι μέχρι μια ώρα (REST), ή πάνω από μια ώρα (DIG IN). Και στις δύο περιπτώσεις, τη διάρκεια της ανάπαυσης την ορίζετε εσείς. Το Dig In είναι υποχρεωτικό κάθε που πέφτει η νύχτα, αφού το παιχνίδι δεν σας επιτρέπει να κινείστε από τις 21:30 μέχρι τις 06:45 περίπου, καθότι είναι σκοτεινά. Ωστόσο οι στάσεις εκτός από υποχρεωτικές είναι και ωφέλιμες, αφού ανεβάζουν τόσο το ηθικό, όσο και τη δύναμη της ομάδας. Εχετε βέβαια υπόψη σας ότι κάθε φορά που σταματάτε, οι άντρες τρώνε και μειώνονται οι μερίδες φαγητού που έχετε μαζί σας. Το πόσο μεγάλες θα είναι μπορείτε να το ορίσετε κι αυτό. Τέλος, υπάρχει και η δυνατότητα να τοποθετήσετε παγίδες στο πέρασμά σας. Τέρμα δεξιά στην οθόνη, υπάρχει η πυξίδα που σας επιτρέπει να κινείστε προς όλες τις κατευθύνσεις. Από εδώ μπορείτε επίσης να κανονίσετε και την ταχύτητα με την οποία θα περπατάει η ομάδα σας.

Η ΠΟΡΕΙΑ

Είναι αρκετά σημαντικός ο τρόπος με τον οποίο θα προχωρείτε. Αρχίζοντας το παιχνίδι, πατήστε στο icon που φέρνει την ομάδα μπροστά, και δείτε τα χαρακτηριστικά τους. Υπάρχουν τρεις σταθερές που αλλάζουν: Η δύναμη (S), το ηθικό (M), και τα τραύματα που έχει ο καθένας από την πτώση του ελικοπτέρου. Τα δύο πρώτα απεικονίζονται με ποσοστά επί τοις εκατό, ενώ τα τραύματα μπορούν να είναι εγκαύματα, κοψίματα και διασείσεις. Οπως καταλαβαίνετε, ένας τραυματίας κουράζεται πιο γρήγορα, και αποδίδει λιγότερο από έναν υγιή. Ωστόσο, αν κάνετε restart, θα δείτε ότι τα δεδομένα αυτά αλλάζουν. Μπορείτε λοιπόν να πειραματιστείτε αρκετές φορές, μέχρι να πετύχετε έναν καλό μέσο όρο.

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε πριν ξεκινήσετε, είναι να ορίσετε έναν ή το πολύ δύο "προσκόπους". Θα προπορεύονται και θα σας δίνουν αρκετές (αν και άχρηστες από ένα σημείο και μετά) πληροφορίες για τη μορφολογία του εδάφους. Για τη δουλειά αυτή, καλό είναι να διαλέξετε τα δύο μέλη σας με τη μεγαλύτερη δύναμη. Επίσης, ένας πρέπει να οριστεί ως "αρχηγός" (lead). Ουσιαστικά, το μόνο που κάνει είναι να περπατάει πρώτος στο σχηματισμό. Την ουσιαστική αρχηγία την έχει πάντα ο λοχίας Weaver, δηλαδή εσείς - με όλα τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα που μπορεί να έχει ένας αρχηγός στην προκειμένη περίπτωση. Είναι αρκετά σοφό να ορίσετε κάποιον άλλο lead, καθότι προπορευόμενος πέφτει εκείνος στις νάρκες.

Αντικειμενικός σκοπός σας λοιπόν, είναι να φτάσετε στο Du Hoc, με ζωντανά όσο περισσότερα μέλη της ομάδας γίνεται. Μπορείτε να προχωρείτε με τρεις ταχύτητες (Extreme Caution, Normal, Double March), λαμβάνοντας υπόψη το φυσικό γεγονός ότι

όσο περισσότερο τρέχετε, τόσο περισσότερο κουράζεστε.

...Η ζούγκλα απλωνόνταν αφιλόξενη και επικίνδυνη προς όλες τις κατευθύνσεις. Ο μόνος δρόμος προς τη σωτηρία οδηγούσε ανατολικά. Ο Blom έκανε μια αποτυχημένη προσπάθεια να αστειευτεί, αλλά τα λόγια του έπεσαν στο κενό. Οι άντρες φορτώθηκαν τα λιγοστά τους εφόδια και βυθίστηκαν βαθύτερα στη Βιετναμέζικη ζούγκλα. Ο αέρας ήταν γεμάτος από θορύβους και τριξίματα που έκαναν τα νεύρα να τεντώνονται επικίνδυνα. Προχωρούσαν με τις αισθήσεις σε επιφυλακή. Κάπου στο βάθος ακούγονταν ο θόρυβος ενός ποταμιού...

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Η φύση του Lost Patrol έχει "λίγο απ' όλα". Στη βάση του είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής και τακτικής. Καθώς όμως προχωρείτε στη ζούγκλα, τυχαίνουν διάφορα απρόοπτα, που φέρνουν στην επιφάνεια τα arcade μέρη του παιχνιδιού. Υπάρχουν πέντε τέτοια.

i) Ναρκοπέδια. Οι Βιετκόγκ έχουν φροντίσει να σπείρουν τη ζούγκλα με αρκετές νάρκες, ιδιαίτερα κοντά στις αποθήκες πυρομαχικών και τα φυλάκιά τους. Το ναρκοπέδιο το εντοπίζει εκείνος που έχετε ορίσει σαν lead. Στη συνέχεια, ένας από την ομάδα (τον ορίζετε εσείς) μπαίνει μπουσουλώντας στο ναρκοπέδιο. Τον κατευθύνετε με το joystick, και πατώντας fire τον βλέπετε να σκάβει λίγο το έδαφος με το μαχαίρι του και να αποκαλύπτει τις νάρκες. Οπως καταλαβαίνετε, δεν πατάτε επάνω τους και προχωρείτε, μέχρι να περάσετε το ναρκοπέδιο ασφαλής. Υπάρχει βέβαια και κάποιο θέμα χρόνου: Αν καθυστερήσετε, οι Βιετκόγκ σας παίρνουν είδηση και καταφθάνουν.

ii) Μάχες. Προχωρώντας στη ζούγκλα, πέφτετε πολύ συχνά σε ενέδρες. Το σκηνικό αλλάζει εδώ, και βρίσκεστε καλυμμένοι πίσω από έναν τοίχο. Πατώντας το ένα κουμπί του ποντικιού, ανασηκώνεστε από τον τοίχο, ενώ με το άλλο ελέγχετε το στόχαστρο και πυροβολείτε τους Βιετκόγκ, ενώ μπορείτε να τους ρίξετε και χειροβομβίδες. Η τακτική που μπορείτε να ακολουθήσετε είναι λίγο δίκοπο μαχαίρι: Αν μείνετε πολλή ώρα κρυμμένοι, οι Βιετκόγκ σας κάνουν έφοδο, ενώ αν μείνετε ακάλυπτοι, έχετε μερικές σφαίρες στο κεφάλι σίγουρες.

iii) Χειροβομβίδες. Διασχίζοντας ξέφωτα, είναι πολύ πιθανό να γίνετε στόχος εχθρών, εξοπλισμένων με πολυβόλα. Εδώ βλέπετε ανοιχτή πεδιάδα και τις λάμψεις από τα πολυβόλα. Οι λάμψεις αυτές προδίδουν τις θέσεις των Βιετκόγκ, και μπορείτε να τους πετάξετε ελεύθερα χειροβομβίδες, αφού πρώτα σημαδέψετε σωστά και βάλετε την κατάλληλη δύναμη.

iv) Ελεύθεροι σκοπευτές. Εχουν την κακή συνήθεια να κρύβονται σε εγκαταλελειμμένους οικισμούς, και την ακόμα χειρότερη να σας πυροβολούν. Μπορείτε να αμυνθείτε πυροβολώντας τους κι εσείς με τα τουφέκια που χρησιμοποιούν τηλεσκοπικά σκόπευτρα. Καλός σ' αυτή τη δουλειά είναι ο Bachman, ο επαγγελματίας. Στην οθόνη φαίνεται ο οικισμός και το τηλεσκοπικό σκόπευτρο που μεγεθύνει το μέρος που κοιτάτε. Το ελέγχετε με το ποντίκι, και οι θέσεις των αντιπάλων προδίδονται ξανά από τις λάμψεις των πυροβολισμών. Το καλό σημάδι είναι η λύση σ' αυτό το αδιέξοδο. Υπάρχει κι εδώ κάποιο θέμα χρόνου, αφού αν



▲ Αλλο ένα arcade κομμάτι. Οι Βιετκόγκ σας πυροβολούν κρυμμένα στα δέντρα. Τους απαντάτε με χειροβομβίδες.



δεν εξουδετερώσετε σύντομα τους αντιπάλους, εξοντώνουν εκείνοι εσάς.

v) Μάχη σώμα με σώμα. Η ειδικότητα του Blom. Μερικοί Βιετκόγκ περιπολούν μόνοι τους στη ζούγκλα, και πέφτουν επάνω σας. Το παιχνίδι μετατρέπεται εδώ σε "εξομοίωση" πολεμικών τεχνών. Μπορείτε να αντιμετωπίσετε τον αντίπαλο με χαμηλές και ψηλές κλωτσιές και γροθιές. Το πόσο μένετε όρθιοι, φαίνεται σε μια μπάρα ενέργειας που μειώνεται όταν σας χτυπούν (το ίδιο και του αντιπάλου). Πρόκειται μάλλον για το πιο εύκολο κομμάτι του παιχνιδιού, αφού με joystick αριστερά και επάνω, ξαπλώνετε εύκολα το Βιετναμεζούλη στο έδαφος. Κάτι σημαντικό είναι και το να ψάχνετε την περιοχή μετά από κάθε μάχη. Οι ηττημένοι πάντα αφήνουν λάφυρα: Πυρομαχικά και τροφές, που τόσο έχετε ανάγκη. Σημειώστε επίσης ότι σε κάθε περίπτωση μάχης το παιχνίδι σας δίνει την επιλογή να υποχωρήσετε. Ωστόσο, μια τέτοια ενέργεια δεν είναι καθόλου σοφή, αφού προδίδετε τη θέση σας και σας παίρνουν στο κατόπι τριπλάσιοι Βιετκόγκ από εκείνους που αντιμετωπίζετε.

Οι συναλλαγές σας ωστόσο με τους Βιεταμέζους δεν είναι πάντα φονικές. Στην πορεία σας συναντάτε και αρκετά χωριά. Εχετε τότε τη δυνατότητα να ανακρίνετε τους χωρικούς, και να αποσπάσετε



▼ Μπαίνετε στο τούνελ ή όχι; Δύσκολη απόφαση.



έτσι σημαντικότατες πληροφορίες, ή και εφόδια. Η ανάκριση γίνεται σε στυλ text adventure, ενώ υπάρχουν και αρκετά μενού. Να ξέρετε πάντως ότι πολλά χωριά είναι φωλιές ανταρτών, και μπορεί να φάτε καμιά σφαίρα, αντί για το ρυζάκι που βρήκατε. Φροντίστε επίσης να ανακρίνετε με το σωστό τρόπο τους χωρικούς (λίγη αυστηρότητα ποτέ δεν βλάπτει), και λάβετε υπόψη ότι πολλοί απ' αυτούς δεν καταλαβαίνουν τη γλώσσα σας (ή μήπως προσποιούνται;). Και μην ξεχνάτε ότι βρίσκει μόνο εκείνος που ψάχνει.

(Απόσπασμα από το ημερολόγιο του στρατιώτη Blom)

"...Χρειάστηκαν μόνο μερικοί πυροβολισμοί στον αέρα, και το κέντρο του χωριού γέμισε από τρομοκρατημένους Βιετναμέζους. Χριστέ, πώς μας κοίταγαν!!! Οι γυναίκες έσφιγγαν τα παιδιά στην αγκαλιά τους. Τα μόνα αρσενικά ήταν γέροι, σκελετωμένοι από τη δουλειά και την πείνα. Ενας απ' αυτούς φάνηκε να καταλαβαίνει τι λέγαμε. Ο λοχίας άρχισε να τον ανακρίνει. Επικρατούσε μια παράξενη ησυχία. Ο γέρος τραύλιζε τρομαγμένος: "Οχι Βιετκόγκ, εμείς χωρικοί, όχι όπλα, δώσει φαΐ σε good Americans". Ξαφνικά, μια σφαίρα ήρθε να σκάσει πάνω στο κράνος του Case. Το πρόσωπό του γέμισε αίματα. Πέθανε πριν ακουμπήσει το έδαφος. Πέσαμε όλοι κάτω - ωστόσο πρόλαβα να δω το λοχία να χτυπάει με το κοντάκι του το γέρο που έπεσε κάτω με το κεφάλι του τσακισμένο και το λαιμό του γυρισμένο σε μια αφύσικη γωνία. Ο Blom πέταξε μια εμπρηστική εκεί που ήρθε η σφαίρα, και το καλύβι λαμπάδιασε αμέσως. Ακροβολιστήκαμε πίσω από κάτι βράχια. "Blom κάλυψέ με". Το ουρλιαχτό ήταν του λοχία...

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Τη βασική οθόνη του παιχνιδιού την περιγράψαμε παραπάνω. Τα γραφικά του Lost Patrol όμως προχωρούν πολύ μακρύτερα. Υπάρχουν 28 διαφορετικές εικόνες που δείχνουν αποσπάσματα από την πορεία των φαντάρων σε διάφορα τοπία. Ταυτόχρονα μπορείτε να δείτε και πέντε ασπρόμαυρες "ταινιούλες" μικρού μήκους, που δείχνουν κάποια μέλη της ομάδας σας να περπατούν με προσοχή μέσα σε δάσος ή σε ζούγκλα. Ταυτόχρονα υπάρχουν διαφορετικές οθόνες για κάθε arcade κομμάτι, και πέντε ακόμα για τις σκηνές όπου μιλάτε με Βιετναμέζους. Ολες είναι πολύ προσεγμένες, αλλά νομίζω ότι οι φωτογραφίες μιλάνε καλύτερα.

Εκείνο για το οποίο δεν μπορείτε να σχηματίσετε γνώμη απ' τις φωτογραφίες, είναι ο ήχος. Υπάρχει ένα αρκετά rock κομμάτι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ ο ήχος αλλάζει σε κάθε arcade κομμάτι. Υπάρχουν οι απαραίτητοι ήχοι των πυροβολισμών και οι κραυγές των πληγωμένων. Αρκετά ατμοσφαιρικός στο σύνολό του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

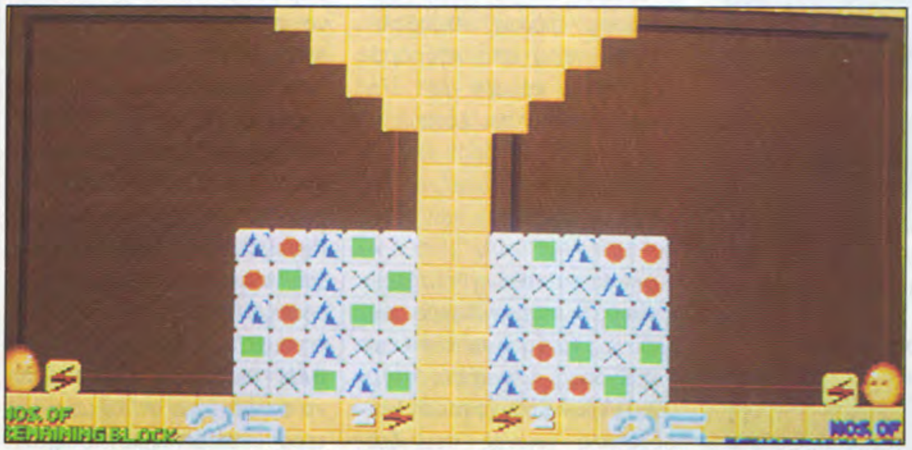
Οπωσδήποτε μια διαφορετική άποψη για παιχνίδι σχετικά με τον πόλεμο του Βιετνάμ, αφού δεν σκοτώνετε συνέχεια. Οχι βέβαια πως δεν είναι βίαιο. Είναι, και αρκετά μάλιστα. Ωστόσο, η βία είναι λανθάνουσα και δοσμένη σε μια διαφορετική συσκευασία.

Ο καλύτερος τρόπος για να επιβιώσετε στο παιχνίδι, είναι να σκέφτεστε σαν Βιετκόγκ. Αντί δηλαδή να αναρωτιέστε "πού θα κρυφτώ για να μη με βρουν οι Βιετκόγκ", καλύτερα να σκέφτεστε πού δεν θα ψάχνατε για Αμερικανούς αν ήσασταν Βιετναμέζος. Το Lost Patrol είναι ένα παιχνίδι συνεχών ανακαλύψεων και πειραματισμών. Φροντίστε να σώζετε συχνά τη θέση σας με το RAM Save. Επί τη ευκαιρία, να αναφέρουμε ότι το μεγαλύτερο - και εκνευριστικότερο - μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι η απουσία της δυνατότητας αποθήκευσης σε δισκέτα. Ετσι, είστε υποχρεωμένοι να ξαναρχίζετε από την αρχή συνέχεια. Βέβαια, αν είστε μεθοδικοί παίκτες μπορείτε να γράφετε τις κινήσεις σας και να τις επαναλαμβάνετε κάθε φορά, αφού κάθε φορά που περνάτε από κάποιο σημείο, συμβαίνουν τα ίδια σχεδόν πράγματα. Ετσι, αν σας στήσουν ενέδρα σε ένα σημείο, μπορείτε την επόμενη φορά να περάσετε ένα κλικ δίπλα, χωρίς να σας συμβεί τίποτα.

Το Lost Patrol άργησε υπερβολικά να βγει. Τόσο υπερβολικά, που νομίσαμε για λίγο ότι ήταν στην κυριολεξία lost (κατά τον πετυχημένο χαρακτηρισμό του Κ. Βασιλάκη). Ωστόσο, πιστεύω ότι αξίζει τον κόπο. Είναι από τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια που έχω δει τελευταία, και με έχουν απασχολήσει ευχάριστα. Σίγουρα είναι διαφορετικό.

Το review έγινε πάνω στην έκδοση του παιχνιδιού για Amiga (απ' όπου και οι οθόνες), ενώ το Lost Patrol πρόκειται να κυκλοφορήσει και σε Atari ST. ■

PLOTTING



ΕΙΔΟΣ	MIND GAME
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Καλό παιχνιδάκι, με πρωτότυπη ιδέα. Ασχοληθείτε μαζί του.

Δεν είναι και τίποτα το φοβερό, αλλά είναι τα απαραίτητα για το παιχνίδι. Ωραία background graphics.

ΓΡΑΦΙΚΑ 78%

Προσοχή, εδώ βαθμολογούμε όλα τα υπόλοιπα εφέ, εκτός της μουσικής. Όσο γι' αυτήν: Μπλιαξ!!

ΗΧΟΣ 85%

Μετά από κανένα τέταρτο, έχετε μπει απόλυτα στο πνεύμα του παιχνιδιού. Άριστα controls.

GAMEPLAY 95%

Καλό παιχνιδάκι, με πρωτότυπη ιδέα. Ασχοληθείτε μαζί του.

ΓΕΝΙΚΑ 93%

Φίλοι των ήσυχων παιχνιδιών, η ώρα της εκδίκησης έφτασε επιτέλους. Το Plotting είναι ένα παιχνίδι για εκείνους που προτιμούν να γυμνάζουν τα γκρι κελιά τους, παρά τα μπράτσα τους, ένας ωραίος τρόπος για να εξασκήσετε τα αντανακλαστικά και να αναπτύξετε τη στρατηγική σας.

Πρωταγωνιστής στο παιχνίδι αυτό ένα πλασματάκι, εξάδελφος του Pac Man. Σκοπός σας είναι να εξαφανίσετε τα τετραγωνάκια που υπάρχουν στην οθόνη, μέχρι να μείνουν οκτώ ή εννιά, ή επτά, ανάλογα με την πίστα. Πως θα το πετύχετε αυτό; Απλό. Τα τετραγωνάκια έχουν επάνω τους ένα σχήμα. Εσείς πρέπει να πετύχετε με το δικό σας τετραγωνάκι το ανάλογο σχήμα από το σωρό, οπότε και ένα από τα δύο εξαφανίζεται. Ο αριθμός τους λοιπόν μειώνεται μέχρι να φτάσει το επιθυμητό νούμερο. Τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά βέβαια. Κατ' αρχήν μπορείτε να πετύχετε μόνο τα τετραγωνάκια που βρίσκονται στο εξωτερικό μέρος του σωρού, ενώ ταυτόχρονα να υπολογίσετε έτσι, ώστε εκείνο το κομμάτι που θα σας έρθει, να έχει αντίστοιχό του σε κατάλληλη θέση για να το χτυπήσετε. Σε περίπτωση που δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο, το παιχνίδι σας εφοδιάζει με δύο "μπαλαντέρ" που σας επιτρέπουν να συνεχίσετε. Αν βέβαια τους έχετε χρησιμοποιήσει και τους δύο, τότε... Αν λοιπόν έχετε δύο ή τρία κομμάτια που μπορείτε να χτυπήσετε, θα πρέπει να υπολογίσετε ποιο σας συμφέρει περισσότερο. Λάβετε υπ' όψη ότι παίρνετε πάντα το κομμάτι που βρίσκεται δεξιά ή κάτω από εκείνο που χτυπάτε.

> Ακόμα περισσότερα τουβλάκια για τη συλλογή σας.

Κάτι που κάνει τα πράγματα ακόμα πιο δύσκολα, είναι το χρονικό όριο που υπάρχει για κάθε πίστα. Ωστόσο, ο χρόνος είναι πάντα αρκετός. Το Plotting είναι βασισμένο σε ένα παιχνίδι της Taito, που είχαμε παρουσιάσει σε παλιότερο τεύχος του Pixel, στη στήλη arcade. Τα γραφικά του είναι συμπαθητικά, αλλά σε τέτοια παιχνίδια ποτέ δεν δόθηκε μεγάλο βάρος στον τομέα αυτό. Εκείνο που μετράει είναι η ιδέα. Το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού αυξάνεται προοδευτικά. Οι πρώτες πίστες είναι μάλλον γελοίες, αλλά μετά το έκτο επίπεδο τα πράγματα σοβαρεύουν αρκετά. Κάτι ανησυχητικό που παρατηρήσαμε (και ελπίζουμε να είναι απλά το ότι το παιχνίδι δεν μας ήρθε σε full version) είναι ότι τα "τουβλάκια" βγαίνουν με την ίδια σειρά κάθε φορά που παίζετε το παιχνίδι. Δηλαδή αν χάσετε και ξαναρχίσετε, στην πρώτη πίστα θα είναι με την ίδια σειρά που είχαν στο προηγούμενο παιχνίδι, το ίδιο και στη δεύτερη κ.ο.κ. Κλείνοντας, να πούμε ότι το Plotting αναλαμβάνει να διαφυλάξει και την οικογενειακή σας ηρεμία, αφού μπορούν να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα, ο καθένας σε δική του πίστα: Η οθόνη χωρίζεται στα δύο και ο κάθε παίκτης παίρνει το joystick του ανά χείρας και αρχίζει. Ενα παιχνίδι για τις κρύες νύχτες του χειμώνα.

● Α. Λεκόπουλος

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ενα εξαιρετικό παιχνιδάκι, που μπορεί να μην έχει την πρωτοτυπία του Tetris, αλλά τα πηγαίνει αρκετά καλά. Είναι εθιστικό και αρκετά ευχάριστο. Προσέξτε ιδιαίτερα τα όμορφα background graphics (αυτός ο Αντώνης πάντα απορροφιέται από το gameplay).

Κ. Βασιλάκης

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

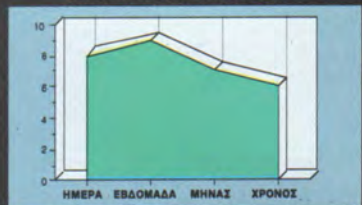
Η εκνευριστική μουσική του. Ευτυχώς που υπάρχει κουμπί που την απενεργοποιεί. Θα σας φανεί αρκετά χρήσιμο.

TIE BREAK



ΕΙΔΟΣ	SPORTS SIMULATOR
H/Y	ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι από τα παιχνίδια που μόλις το μάθετε δεν το ξεχνάτε εύκολα. Αλλωστε, και η παρέα σας πάντα θα θέλει να σας παρει κανένα game.

Συμπαθητικά γραφικά, χωρίς όμως να είναι τίποτα το εξαιρετικό.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

Μου άρεσαν τα ηχητικά εφέ, η φωνή όμως είναι σίγουρα πιο εντυπωσιακή.
ΗΧΟΣ 89%

Δύσκολο μα ρεαλιστικό το control. Θα προτιμούσα να ελέγχω και τις κινήσεις του παίκτη.
GAMEPLAY 78%

Μια καλή ευκαιρία να παίξετε τένις, ακόμη κι αν είστε τέσσερις παίκτες σε έναν υπολογιστή.
ΓΕΝΙΚΑ 84%

Αν και το τουρνουά Wimbledon 1990 ανήκει πια στην Ιστορία, ένα πρόγραμμα τένις δεν με αφήνει ποτέ ασυγκίνητο. Ετσι λοιπόν, ευχαρίστησα το φίλο και συνάδελφο Χρήστο για τη ρακέτα που μου χάρισε, κι άρχισα αμέσως την προπόνηση. Φυσικά, οι αντίπαλοι που αντιμετώπισα στο tie break στην αρχή τα κατάφερναν λίγο καλύτερα από μένα (έχανα πάντα τα σετ, παίρνοντας μόλις και μετά βίας 2-3 games).

Ξεκινώντας το παιχνίδι, έχετε να επιλέξετε ανάμεσα σε τρία επίπεδα δυσκολίας που είναι training, tournament και world tournament. Μην παρασυρθείτε όμως απ' τον ενθουσιασμό σας και διαλέξετε αμέσως το World tournament, γιατί θα απογοητευθείτε άδικα. Μπορείτε να παίξετε μονό ή διπλό, και να επιλέξετε συμπαίκτη και αντίπαλους ανάμεσα σε άλλους παίκτες ή στον υπολογιστή. Υπάρχει η δυνατότητα να παίξετε με τρεις ακόμη φίλους σας ταυτόχρονα ένα διπλό. Για να μπορέσετε όμως να συνδέσετε 4 joysticks, πρέπει να αγοράσετε και το ειδικό adaptor που διαθέτει η Ocean. Αλλιώς, στο διπλό μπορείτε να ελέγχετε εσείς τους δύο παίκτες από το ένα joystick, και ο αντίπαλός σας τους άλλους δύο από το άλλο.

Το παιχνίδι προσπαθεί να είναι όσο πιο ρεαλιστικό γίνεται. Σ' αυτό συντελεί σίγουρα η επιλογή γηπέδου και η επιλογή ρακέτας, καθώς και το control της. Τα τεραίν που έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε, είναι τέσσερα: Χόρτο, χώμα, συνθετικό γκαζόν και, τέλος, πλαστικό ταρτάν. Οπως καταλαβαίνετε, το μπαλάκι συμπεριφέρετε διαφορετικά σε καθένα απ' τα τεραίν. Το control της ρακέτας είναι λίγο περίεργο και χρειάζεται αρκετός χρόνος μέχρι να το συνηθίσετε. Χρειάζονται αρκετά ακριβείς κινήσεις για να χτυπήσετε σωστά το μπαλάκι και να χρησιμοποιείτε σωστά τα φάλτσα που μπορείτε να βάλετε σε κάθε μπαλιά. Ευτυχώς πάντως που το παιχνίδι συνοδεύεται από ένα αναλυτικό manual που θα σας φανεί πολύ χρήσιμο.

Η κίνηση του παίκτη στο γήπεδο γίνεται από το computer, πράγμα που με δυσκόλεψε αρκετά, γιατί δεν με άφηνε να τοποθετηθώ όπως εγώ ήθελα, με αποτέλεσμα να μην προλαβαίνω κάποιες μπαλιές. Η κίνηση της μπάλας και των παικτών είναι πολύ καλή, η οθόνη όμως δεν καλύπτει όλο το γήπεδο, με αποτέλεσμα στο σερβίς να φαίνεται μόνο ο ένας παίκτης. Και δυστυχώς, τα παιδιά που μαζεύουν τα μπαλάκια και στέκονται πίσω απ' τους παίκτες, φαίνονται μόνο όταν το μπαλάκι κατευθύνεται προς τα κει. Πάντως, η παρουσία εκφωνητή που δίνει το σκορ στο παιχνίδι, είναι ένα ακόμη θετικό στοιχείο.

Προπονηθείτε λοιπόν γερά, κι όταν φτάσει η στιγμή δείξτε τι αξίζετε. Είμαι σίγουρος ότι τελικά θα τα καταφέρετε!

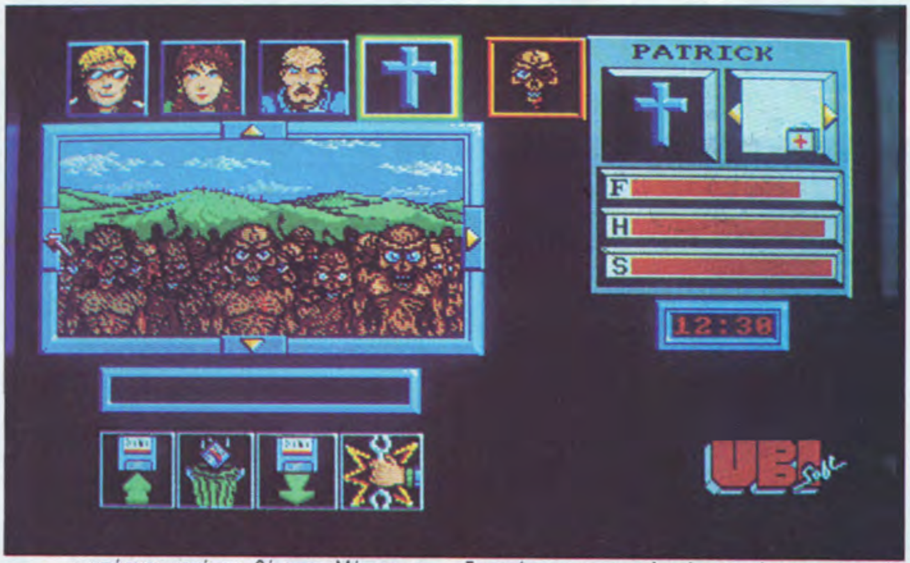
● Δ. Παυλής

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αρκετά όμορφη παρουσίαση, πλούσια επιλογή options (γήπεδα, ρακέτες, αντίπαλοι). Θα προτιμήσω όμως να σταθώ σε δύο βασικά σημεία του παιχνιδιού. Σ' αυτό που δεν μου άρεσε και σ' αυτό που θεωρώ σημαντικό πλεονέκτημα του παιχνιδιού. Το πρώτο είναι ο έλεγχος του παίκτη από το joystick: Και δεν ελέγχω πλήρως τις κινήσεις του και τα control της ρακέτας είναι περίπλοκα, με αποτέλεσμα να δυσκολεύομαι αρκετά. Το δεύτερο και καλύτερο είναι ότι στην επιλογή 4-players και με συμπαίκτη μου τον Αντώνη, μπορούμε να διαλύσουμε οποιοδήποτε άλλο δίδυμο...

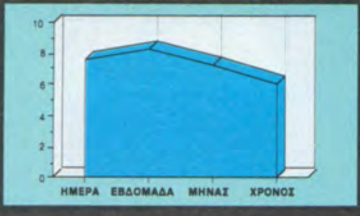
● Κ. Βασιλάκης

ZOMBI



ΤΙΤΛΟΣ	ZOMBI
Η/Υ	AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	UBI SOFT
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Απο την αρχη εθιστικο, ενω κρατα το ενδιαφερον σας για μεγαλο χρονικο διαστημα.

Δεν είναι και το πιο "δυνατό" σημείο του παιχνιδιού. Τα χρώματα και η λεπτομέρεια στα γραφικά είναι πιο κάτω από τις πραγματικές δυνατότητες μιας Amiga.

ΓΡΑΦΙΚΑ 70%

Απλός. Υπάρχει όποτε χρειάζεται, αλλά μόνο με τη μορφή σφυριγμάτων ή "ξερών" κρότων. Τα τέσσερα κανάλια δεν απασχολούνται πλήρως.

ΗΧΟΣ 60%

Εδώ το παιχνίδι ανεβαίνει. Απλό, εθιστικό, σε "βάζει" στο πνεύμα του από την πρώτη στιγμή. Από κει και πέρα δεν ησυχάζεις αν δεν το τελειώσεις.

GAMEPLAY 90%

Παιχνίδι "ξεκούραστο", χωρίς να απαιτεί πολύ μυαλό. Αξίζει να απασχολήσει λίγο από το χρόνο σας.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

Τι υπάρχει μετά το θάνατο; Μήπως το τέλος της ζωής είναι η αρχή μιας καινούργιας; Αυτά κι άλλα φιλοσοφικά ερωτήματα θα σας απασχολήσουν καθώς θα φορτώνετε το Zombi. Βασισμένο στη γνωστή ταινία "Day of the Dead" και συγκεκριμένα στη σκηνή του "σούπερ-μάρκετ", το παιχνίδι σας δίνει το ρόλο κάποιου από τα μέλη μιας παρέας, τα οποία μένουν από βενζίνη και προσγειώνουν όπως-όπως το ελικόπτερό τους στην κορυφή ενός μεγάλου πολυκαταστήματος. Στην προσπάθειά τους να βρουν καύσιμα για να φύγουν, οι τέσσερις φίλοι μας θα πρέπει να διασχίσουν ολόκληρο το πολυκατάστημα, να βγουν έξω και να ανακαλύψουν πετρέλαιο από ένα παρκαρισμένο φορτηγό. Ομως, όλος ο χώρος μέσα κι έξω από το πολυκατάστημα πολιορκείται από στρατιές εξαγριωμένων ανθρωποφάγων βρικολάκων, οι οποίοι είναι μεν σχετικά ακίνδυνοι όταν τους συναντάτε μόνους τους, αλλά δεν γλιτώνετε με τίποτε όταν σας επιτεθούν όλοι μαζί.

Η ιστορία - όπως θα καταλάβατε - είναι πολύ απλή, αλλά το παιχνίδι είναι ένα role playing adventure με τα όλα του. Η οθόνη της Amiga χωρίζεται σε ένα κεντρικό παράθυρο, όπου εξελίσσεται η δράση, και σε μερικά ακόμη παράθυρα, ενώ υπάρχουν ακόμη τέσσερα icons κι ένα ρολόι. Σύμφωνα με τους κανόνες των role playing games, κάθε μέλος έχει το δικό του icon και τις δικές του μπάρες με τα τρία ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τα οποία μειώνονται ανάλογα με την ώρα και με τις μάχες που θα δώσει με τα περαστικά ζόμπι. Ομως έχετε τη δυνατότητα να αναπληρώσετε κάποιο ποσοστό από το περιεχόμενο κάθε μπάρας, εάν π.χ. κοιμηθείτε για λίγο σε κάποιον καναπέ στην είσοδο του σούπερ-μάρκετ (ερώτηση συντάκτη: Μα καλά, ποιος μπορεί να κοιμηθεί με βρικόλακες γύρω του;). Θα πρέπει να πούμε εδώ ότι κάθε χαρακτήρας ενεργεί ανεξάρτητα, και θα πρέπει να συντονιστείτε εάν θέλετε να ενεργείτε σαν ομάδα. Εάν π.χ. θέλετε να βρεθείτε στο ίδιο σημείο και οι τέσσερις, θα πρέπει να πάτε ένας-ένας εκεί. Πώς θα αντιμετωπίσετε τα ζόμπι; Εδώ τα πράγματα είναι μπερδεμένα: Πώς μπορείς να σκοτώσεις κάποιον που είναι ήδη νεκρός; Μετά από μια μικροσυμπλοκή μπορείτε να σωριάσετε κάτω ένα ζόμπι, αλλά θα χρειαστεί να το κλείσετε στο ψυγείο κρεάτων του υπογείου, εάν δεν θέλετε να το ξαναδείτε να περιφέρεται δίπλα σας, (μπρρ! τακ τάκα τακ - χτύπος φοβισμένων δοντιών).

> Μπρρ! Ενα θρίλερ με τα όλα του!

Οπλα υπάρχουν, καθώς επίσης και πολλά μικροαντικείμενα που μπορείτε να μαζέψετε και να χρησιμοποιήσετε. Το παιχνίδι είναι interactive, δηλ. "αντιδρά" σε πραγματικό χρόνο στις κινήσεις του παίκτη, κι ο χειρισμός του είναι απλούστατος, οπότε δεν θα σας δυσκολέψει. Για όλους όσους αναρωτήθηκαν γιατί τα γραφικά και ο ήχος του είναι τόσο απλοϊκά και δείχνουν σαν να έχουν "περαστεί" από 8-μπιτο μηχάνημα, έχω να σας πω μια μοναδική ιστορία σχετικά με το παρελθόν του "Zombi", την οποία πολύ λίγοι ξέρουν: Πράγματι, το παιχνίδι δεν είναι καινούργιο. Πριν από τέσσερα περίπου χρόνια, όταν ο συντάκτης του άρθρου (εγώ) ταλαιπωρούσε έναν 6128, ήρθαν στα χέρια του μερικά καταπληκτικά προγράμματα από τη Γαλλία (που πολύ αργότερα κυκλοφόρησαν στους 16-bit homes), τα οποία μεταμόρφωναν τον Amstrad σε 16μπιτο games mashine: Μιλάμε για εκπληκτικά γραφικά και ήχο. Ψάχνοντας τις τότε άγνωστες ακόμα φίρμες (Infogrames, Loriciels), και παίρνοντας μια γεύση από την άνθηση του εγχώριου software των Γάλλων, συνάντησα ΚΑΙ την UBI Soft με το Zombi, το οποίο θα πρέπει να ομολογήσω ότι ελάχιστα διαφέρει σήμερα από την τότε Amstrad έκδοσή του. Βέβαια, το παιχνίδι μόλις τώρα έγινε γνωστό, αλλά αυτό δεν δικαιολογεί την UBI, που αβίαστα έκανε ένα απλό "πέρασμα" από τα 8 στα 16 bits. Αυτά για να μη νομίζουν οι Γάλλοι ότι δεν ξέρουμε το παρελθόν τους!

● Γ. Κυπαρίσσης

MAD PROFESSOR MARIARTI



Ο καθηγητής Mariarti είναι ένας εξαιρετικός επιστήμονας με έντονη κλίση προς την έρευνα. Είναι μάλιστα και εξαιρετικά παραγωγικός, αφού έχει γεμίσει το σπίτι του με κάθε λογής εφεύρεση. Αυτό όμως δεν το εκτιμούν και πολύ οι γείτονές του, και ειδικά την τελευταία του εφεύρεση, έναν πυρηνικό αντιδραστήρα, κι έτσι σκέφτηκαν να απαλλαγούν από αυτόν, κλείνοντάς τον σ' ένα ψυχιατρείο, και έχουν καλέσει μάλιστα το διάσημο ψυχίατρο Dr. Headbender για να τον εξετάσει.

Πώς να προοδεύσει έτσι η επιστήμη...

Ο καθηγητής Mariarti θα πρέπει τώρα να αποδείξει ότι έχει σώας τας φρένας, και ο μόνος τρόπος για να γίνει κάτι τέτοιο, είναι να απενεργοποιήσει όλες τις εφευρέσεις του, οπότε το σπίτι του να είναι σε πλήρη τάξη όταν ο Dr. Headbender θα κάνει την επίσκεψή του. Στην προσπάθειά του να κάνει όμως κάτι τέτοιο ανακαλύπτει ότι σε αρκετές από τις εφευρέσεις του συναντά σοβαρές αντιρρήσεις γι' αυτό που προσπαθεί να κάνει, κι έτσι έχουν μεταμορφωθεί σε αντικείμενα που είτε σκοτώνουν απευθείας τον καθηγητή, είτε του αφαιρούν ενέργεια. Αν ο καθηγητής δεν καταφέρει να απενεργοποιήσει όλες τις εφευρέσεις του πριν του τελειώσουν οι ζωές, τότε τον περιμένει ένας ζουρλομανδύας και το κελί του ψυχιατρείου. Το παιχνίδι είναι ένα platform and ladders game, όπου πρέπει να περάσετε πέντε πίστες και να απενεργοποιήσετε τα συστήματα που βρίσκονται εκεί. Μπορείτε να διαλέξτε από ποια πίστα θ' αρχίσετε, εκτός από μια, την οποία θα παίξετε αναγκαστικά τελευταία. Σε κάθε πίστα θα πρέπει να μαζέψετε τα σωστά αντικείμενα και να τα χρησιμοποιήσετε στις κατάλληλες θέσεις, προκειμένου να πετύχετε το σκοπό σας. Η λύση των παζλ που θα βρείτε, μπορεί να είναι από πολύ εύκολη ως αρκετά περίπλοκη. Μπορείτε ακόμη να συλλέξετε νομίσματα που θα σας χρειαστούν για να αγοράσετε χρήσιμα εργαλεία ή για να διασκεδάσετε χρησιμοποιώντας κάποια μηχανήματα που βρίσκονται διάσπαρτα. Αρκετούς από τους αντιπάλους σας μπορείτε να τους ακινητοποιήσετε ή και να τους καταστρέψετε εντελώς, πετώντας τους γαλλικά κλειδιά ή χτυπώντας τους με laser, ενώ κάποιοι άλλοι δεν πρόκειται να συγκινηθούν από τις ενέργειές σας αυτές. Το "Mad Professor Mariarti" δίνει από την αρχή ως το τέλος την εντύπωση ότι έχει γραφτεί με πολύ προσοχή: Ομορφη εισαγωγική οθόνη συνοδευόμενη από ωραία μουσική, ενώ μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν ωραίες λεπτομέρειες, όπως αυτή που ο καθηγητής καθαρίζει τα γυαλιά του και χτυπάει το μόνιτορ αν τον αφήσετε πολύ ώρα να περιμένει, καθώς και η οθόνη που παρουσιάζει τον καθηγητή στο κελί του ψυχιατρείου, η οποία παρουσιάζεται αν δεν τα καταφέρετε στην αποστολή σας. Τα γραφικά είναι όμορφα και με μεγάλη ποικιλία (κάθε πίστα έχει τα δικά της γραφικά και sprites), ενώ το scrolling είναι πολύ ομαλό και το animation των sprites εξαιρετικό. Ο ήχος είναι και αυτός με τη σειρά του σε πολύ καλά επίπεδα με μουσική να παίζει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά και αρκετά εφέ. Το gameplay τέλος είναι και αυτό πολύ καλό, αφού από την αρχή μπορείτε να παίξετε για αρκετή ώρα πριν χάσετε, και σε κάθε παιχνίδι μπορείτε να πάτε λίγο πιο πέρα από το προηγούμενο. Η Krisalis για μια ακόμη φορά έκανε πολύ καλή δουλειά, και το "Mad Professor Mariarti" δεν πρόκειται να απογοητεύσει κανέναν αγοραστή του.

● Κ. Βασιλάκης

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM AND LADDERS GAME
Η/Υ	ATARI ST, ZX, CPC, CBM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ - ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	KRISALIS/TEQUE
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Από την αρχη εθιστικο, ενω κρατα το ενδιαφερον σας για μεγαλο χρονικο διαστημα.

Τα γραφικά και τα sprites έχουν σχεδιαστεί με φαντασία και χιούμορ, ενώ το scrolling είναι πολύ ομαλό.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Ζωντανή μελωδία, και τα ηχητικά εφέ ταιριάζουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ 92%

Επιτέλους ένα παιχνίδι στο οποίο δεν χάνετε στα 10 πρώτα δευτερόλεπτα.

GAMEPLAY 94%

Σίγουρα έχει το στοιχείο του "άλλου ένα παιχνίδι ακόμα..."

ΓΕΝΙΚΑ 93%

ORIENTAL GAMES

ΕΙΔΟΣ	BEAT 'EM UP
Η/Υ	CPC, ZX, ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	MICRO STYLE



Όπως ένας ηθοποιός, για να αποδώσει σωστά το ρόλο του, πρέπει να "ζει" το ρόλο του, έτσι και ένας reviewer για να περιγράψει ένα πρόγραμμα δράσης, πρέπει να δράσει! Στην προκειμένη περίπτωση η δράση περιλάμβανε αρκετό ξύλο! Γιατί τα Oriental games αποτελούνται από Kung Fu, Kendo, Kyo-Kushin και Sumo (μόνο στους Amstrad, Spectrum). Μπορεί βέβαια να "μάζεψα" κάμποσες μέχρι να μάθω. Από τότε όμως που έμαθα τις φοβερές αυτές πολεμικές τέχνες και πήρα μάλιστα και ένα πρωτάθλημα, κανένας πια στο περιοδικό δεν μου χαλά χατήρι...

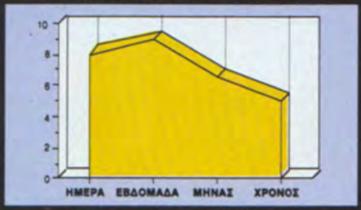
Στο παιχνίδι μπορούν να λάβουν μέρος 4 παίκτες στις εκδόσεις για Spectrum, Amstrad, ενώ ο αριθμός ανεβαίνει στους 16 παίκτες όταν μιλάμε για τα 16-bit μηχανήματα (bit και παίκτης δηλαδή!). Το παιχνίδι ξεκινά με την εικόνα του "dojo" της σχολής, δηλ. των πολεμικών τεχνών. Περνώντας αρχικά απ' τη reception επιλέγετε τα στοιχεία του παιχνιδιού. Αν δηλαδή θα πάρετε μέρος σε πρωτάθλημα ή σε μονούς αγώνες, το επίπεδο των αντιπάλων σας, καθώς και τον αριθμό των παικτών που λαμβάνουν μέρος. Σ' αυτή την οθόνη στους 16-μπιτους υπάρχει μια επιπλέον επιλογή, που είναι αρκετά σημαντική. Είναι ένα joystick editor που επιτρέπει στον παίκτη να επέμβει στις προγραμματισμένες κινήσεις των παικτών για τα τρία παιχνίδια! Αν λοιπόν δυσκολεύεστε να κάνετε την εναέρια κλωτσιά με την κίνηση που είναι ήδη προγραμματισμένη, δεν έχετε παρά να ορίσετε εσείς μια κίνηση του joystick που να σας βολεύει καλύτερα. Σ' αυτό θα σας βοηθήσει και το manual του παιχνιδιού που περιέχει διάγραμμα κινήσεων του joystick. Και φυσικά μπορείτε να κάνετε save στις διορθωμένες πια κινήσεις για να τις χρησιμοποιείτε κάθε φορά. Το πρόγραμμα όμως δεν περιορίζεται μόνο στις προσεγμένες επιλογές που προσφέρει. Εξίσου καλά τα καταφέρνει και στον αγωνιστικό τομέα. Μπαίνοντας στο καναβάτσο, σίγουρα θα σας κάνουν εντύπωση οι θεατές που μαζεύτηκαν για να σας παρακολουθήσουν. Χαμογελάστε γιατί τα φλας απ' τις κερκίδες ανάβουν διαρκώς. Ευτυχώς η απόκριση των κινήσεων του joystick είναι σχεδόν άμεση στον παίκτη. Αυτό σημαίνει ότι εκτός από τα γρήγορα και αιφνιδιαστικά χτυπήματα που μπορείτε να δίνετε, έχετε και τη δυνατότητα - αν εξασκηθείτε - να αποκρούετε και τα χτυπήματα του αντιπάλου.

Παρακολουθείτε πάντα τη σημαία που βρίσκεται στη μεριά σας, γιατί δείχνει τη stamina σας, αλλά και τα LEDs που δείχνουν πόσα χτυπήματα έχετε δεχθεί.

Κατά τη γνώμη μου το πιο θεαματικό είναι το γνωστό σας Kung Fu, αν και το Kyo-Kushin-Hai δεν διαφέρει πολύ ούτε στα χτυπήματα ούτε στις κινήσεις απ' το Kung Fu. Το Kendo όμως είναι πράγματι πιο δύσκολο, γιατί το μοναδικό σας όπλο - ένα "καλάμι" από bamboo - θα σας δυσκολέψει μέχρι να μάθετε να το χειρίζεστε σωστά. Δεν χρειάζεται, φαντάζομαι, να σας υπενθυμίσω ότι πρόκειται απλώς για ένα παιχνίδι, και ότι δεν είναι ανάγκη να προπονείστε και στ' αλήθεια, ξεσπώντας πάνω στο μικρό σας αδελφάκι!

● Δ. Παυλής

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι σίγουρο ότι η επιλογή head-to-head θα σας απασχολήσει για αρκετό καιρό.

Μου άρεσαν αρκετά τα sprites των αθλητών, κυρίως για το σωστό μέγεθός τους. Τα background graphics κινούνται σε απλώς καλά επίπεδα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 86%

Σημαντική η έλλειψη μουσικού θέματος, πολύ καλά όμως τα εφέ στη διάρκεια του αγώνα.

ΗΧΟΣ 86%

Πράγματι καλή δουλειά έχει γίνει στα control του παιχνιδιού.

GAMEPLAY 89%

Καλό πακέτο, με αξιόλογα παιχνίδια πολεμικών τεχνών

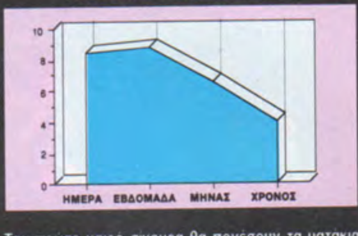
ΓΕΝΙΚΑ 86%

TIME MACHINE



ΕΙΔΟΣ	ARCADE, ADVENTURE
Η/Υ	CPC, ZX, ST, AMIGA, CBM
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	ACTIVISION

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τον πρωτο καιρό σίγουρα θα πονέσουν τα ματακια σας μπροστα στο monitor.

Ομορφη η εικόνα που παρουσιάζουν τα γραφικά του παιχνιδιού, και συμπαθητική η σχεδίαση των sprites.

ΓΡΑΦΙΚΑ 89%

Από τα ευχάριστα σημεία του παιχνιδιού και ο καλός ήχος του.

ΗΧΟΣ 87%

Η όλη του δεν θα εμποδίσει τους παρατηρητικούς παίκτες να προχωρήσουν.

GAMEPLAY 90%

Εξυπνο σενάριο που έχει αξιοποιηθεί σωστά.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

Ο πρωταγωνιστής της ιστορίας που σκάρωσε η Vivid Image (όλοι φαντάζομαι ότι θυμάστε το δικό της Hammerfist) μας βάζει να παίξουμε το ρόλο ενός παρανοϊκού - με την καλή έννοια - επιστήμονα. Ο Professor Pott είναι ένας πολύ συμπαθής κύριος, με φάτσα που φέρνει λίγο του Einstein. Τελευταία του ανακάλυψη μια μηχανή που εκτελεί ταξιδάκια στο χρόνο και στο χώρο! Ο κόσμος όμως είναι κακός και ζηλόφθονος, γι' αυτό και ο Pr. Pott μπαίνει στο μάτι του κυκλώνα. Μια βομβιστική ενέργεια στη μηχανή του έχει σαν αποτέλεσμα να τον στείλει 10.000.000 χρόνια πίσω. Πρέπει λοιπόν να αναλάβετε να βοηθήσετε τον Pr. Pott να επιστρέψει στο παρόν. Πώς θα γίνει αυτό; Θα πρέπει να δημιουργήσει 5 χρονικές περιόδους από τη ζωή της γης. Τα πράγματα, όπως κι εσείς καταλαβαίνετε, δεν είναι τόσο άσχημα όσο φαίνονται. Είναι δυστυχώς ακόμη χειρότερα! Ο χειρισμός της Ιστορίας απαιτεί εξυπνάδα, δεν πρέπει τίποτα να αλλοιωθεί. Σύμμαχός σας στην αποστολή τα τέσσερα pods που έτυχε να έχει μαζί του ο Pr. Pott, κι έτσι μπορεί να μετακινηθεί 4 φορές στο χρόνο και το χώρο. Σε κάθε περιοχή όμως πρέπει να εκτελεστούν και διάφορες αποστολές. Μαζέψτε λοιπόν χρήσιμα αντικείμενα και τοποθετήστε τα στα σωστά σημεία. Προσέξτε όμως μη διαταράξετε την Ιστορία αυτού του ταλαίπωρου πλανήτη, γιατί μπορεί να μην προλάβετε να ολοκληρώσετε την αποστολή σας. Να γυρίσετε δηλαδή έγκαιρα πίσω και να σταματήσετε την έκρηξη της βόμβας που θα καταστρέψει ολοκληρωτικά τη μηχανή. Για να περάσετε, για παράδειγμα, από την προϊστορική εποχή στην εποχή των παγετώνων, πρέπει να βρείτε έναν τρόπο να σταματήσετε τη δράση των ηφαιστείων (μην περιμένετε να σας το φανερώσω, κάντε και κάτι μόνοι σας...). Φυσικά, τα προβλήματα δεν σταματούν εδώ. Φροντίστε να αποφύγετε τις κακές παρέες, δηλαδή τα Yetis, τους στρατιώτες, ακόμη και τα βαθιά ποτάμια. Ευτυχώς που το πρόγραμμα είναι έτσι φτιαγμένο που το ενδιαφέρον παραμένει αμείωτο για αρκετό καιρό. Και αυτό γιατί το να περάσεις ομαλά από τη μια χρονολογική εποχή της γης στην άλλη είναι κάτι που απαιτεί και σκέψη και παρατηρητικότητα. Τι λέτε λοιπόν, θα τα καταφέρετε;

● Δ. Παυλής

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Υπάρχει ένα λαϊκό τραγούδι που λέει: "Το παρελθόν μου είναι αυτό, και πώς να το αλλάξω". Εδώ λοιπόν παρουσιάζεται μια λαμπρή ευκαιρία να γίνει κάτι τέτοιο - με μέτρο βέβαια, και μάλιστα μιλάμε για το πολύ μακρινό παρελθόν. Εγώ πάντως θα δοκιμάσω.

● Α. Λεκόπουλος

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

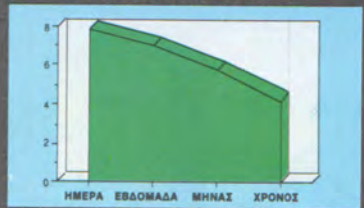
Η δράση είναι μάλλον αργή, με αποτέλεσμα το παιχνίδι κάπου να κάνει "κοιλιά".

FRED



ΕΙΔΟΣ	BEAT 'EM UP
Η/Υ	AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΔΙΑΘΕΣΗ	UBI SOFT
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	THIRDWAVE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η υπαρξη υπομονης και επιμονης απο μερους σας. θα σας βοηθησει να μεινετε στο joystick για αρκετο καιρο.

Πολύ καλά background graphics και αρκετή λεπτομέρεια στα sprites.

ΓΡΑΦΙΚΑ 91%

Ο ήχος είναι το καλύτερο ίσως στοιχείο του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ 93%

Δυστυχώς, πολύ φτωχό gameplay σε σύγκριση με τους άλλους τομείς. Επρεπε να δουλευτεί περισσότερο.

GAMEPLAY 70%

Δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι που θα βρείτε, αλλά σίγουρα είναι αξιοπρεπές.

ΓΕΝΙΚΑ 72%

Ο Fred είναι ένας πρίγκιπας κάποιας μυθικής εποχής. Του αρέσει η ήσυχη ζωή, αλλά όταν τα κακά πνεύματα απαγάγουν την πριγκίπισσά του, φυσικά δεν μπορεί να παραμείνει με τα χέρια σταυρωμένα: Οπλίζεται αμέσως με ό,τι βρίσκει πρόχειρο, και ξεκινάει αμέσως για να τη σώσει.

Η βιασύνη όμως δεν είναι καλός σύμβουλος, και τώρα σίγουρα θα εύχεται να είχε διαθέσει περισσότερο χρόνο για τον εξοπλισμό του, γιατί ένα μεγάλο σπαθί, ένα κράνος και αρκετά (στην πραγματικότητα άπειρα) στιλέτα, μάλλον δεν είναι αρκετά για να αντεπεξέλθει στις δυσκολίες που πρόκειται να αντιμετωπίσει. Είναι βέβαια δυνατό να μαζέψει στο δρόμο διάφορα bonus που θα τον βοηθήσουν να αυξήσει τη δύναμη πυρός που διαθέτει, αλλά δεν θα τον βοηθήσουν και πολύ. Η περιπέτεια του Fred ξεκινά λοιπόν σ' ένα πυκνό δάσος που κατοικείται από ερπετά, πτηνά και νάνους που δεν έχουν ιδιαίτερα αναπτυγμένη την αίσθηση της φιλοξενίας, και επιτίθενται στον Fred με όποιο τρόπο μπορούν. Οποιαδήποτε επαφή με αντίπαλο ή βολή αντιπάλου κοστίζει σε ενέργεια, η οποία είναι βέβαια δυνατό να αναπληρωθεί μαζεύοντας μήλα που βρίσκονται στο δρόμο. Στο δρόμο θα βρείτε επίσης και κλειδιά, τα οποία έχουν τον προφανή σκοπό να σας επιτρέψουν την είσοδο στην επόμενη πίστα. Ετσι, η διαδικασία περάσματος από πίστα σε πίστα, έχει ως εξής: Ξεκινάτε στην αριστερή πλευρά της πίστας που σκρολάρει αριστερά και δεξιά, αλλά όχι και τόσο ομαλά. Θα πρέπει να προχωρήσετε τώρα στο δεξιό άκρο της πίστας, όπου συνήθως βρίσκεται το κλειδί, και τέλος θα πρέπει να γυρίσετε στο μέσο, όπου θα βρείτε την έξοδο για το επόμενο επίπεδο. Εκτός από αριστερά και δεξιά, μπορείτε να κινηθείτε και προς τα "μέσα" ή προς τα "έξω" στην πίστα. Αυτό είναι χρήσιμο για να αποφύγετε τους κακούς που βρίσκονται σε κάθε περιοχή της πίστας (οι περισσότεροι από αυτούς που θα αντιμετωπίσετε, στην αρχή τουλάχιστον, δεν είναι σε θέση να ακολουθήσουν την κίνησή σας αυτή), και απολύτως απαραίτητο για να συλλέξετε τα bonus αντικείμενα ή τα κλειδιά που βρίσκονται εκεί.

Δύσκολοι καιροί για πρίγκιπες...

Ολο το παιχνίδι, ή μάλλον όσο από το παιχνίδι μπόρεσα να δω, κυλάει σ' αυτό το ρυθμό. Ιδιαίτερη εντύπωση κάνουν τα πολύ καλοδουλεμένα background graphics, στα οποία έχει δοθεί το σύνολο σχεδόν της προσοχής των προγραμματιστών. Εκτός από τα δάση υπάρχει και ένα νεκροταφείο, αλλά οι εχθροί έκριναν ότι αποτελούσε καλό τόπο για την ταφή του Fred, κι έτσι δεν μπορώ να σας πω τι υπάρχει πιο κάτω. Τα sprites είναι και αυτά καλοσχεδιασμένα και με καλό animation, εκτός ίσως από τον κεντρικό ήρωα, του οποίου μερικές κινήσεις είναι κάπως απότομες. Ηχητικά εφέ υπάρχουν αρκετά και καλής ποιότητας, ενώ ένα ευχάριστο μουσικό θέμα ακούγεται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το gameplay, όπως θα έχετε ίσως καταλάβει, είναι κάπως μονότονο, ενώ και η δυσκολία του βρίσκεται σε υψηλότερα επίπεδα απ' ό,τι θα έπρεπε. Το παιχνίδι θα μπορούσε να ήταν πολύ καλύτερο, αν είχε δοθεί η πρέπουσα προσοχή, αλλά και τώρα είναι πιθανό να σας κινήσει το ενδιαφέρον.

● Κ. Βασιλάκης

PIXEL Software Boutique



•Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν από το σπίτι σας.
•Κάθε μήνα, στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε
•Πώς;
Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

• *Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ*

HERO'S QUEST

Ενα ακόμα adventure από τη Sierra. Γίνετε ήρωες, έστω και για λίγο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP171PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP171PC3	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP171ST	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP171CA	8400	7550

F-16 COMBAT PILOT

Ενα φανταστικό air-combat simulator.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Commodore GP037CD	3050	2750
Δισκέτα για Amiga GP037CA	5500	4950
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP037PC5	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP037PC3	5500	4950

VOYAGER

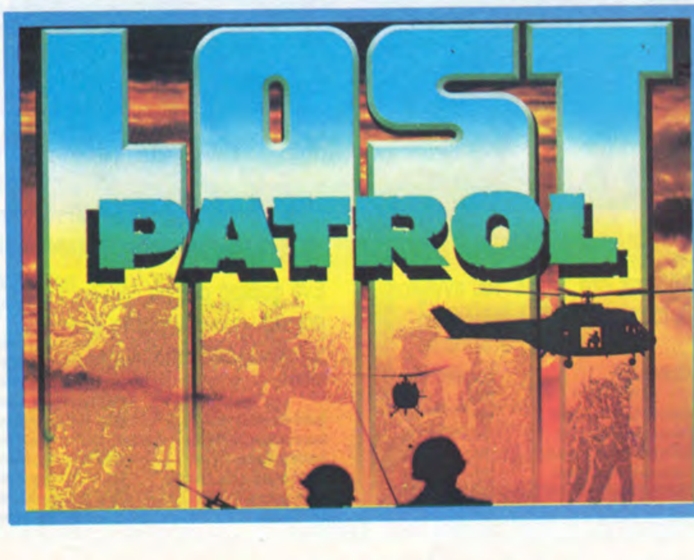
Ενα συναρπαστικό διαστημικό ταξίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM P191PC5	4400	4000

ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL

Το ποδόσφαιρο με τη σφραγίδα της διάσημης εταιρίας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum P192SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P192CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P192CD	2500	2250



LOST PATROL

PIXEL HIT

Ο αγώνας για επιβίωση στη ζούγκλα των Βιετ-κόνγκ δεν είναι παιχνίδι. Ή μήπως είναι;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P190CA	3900	3550

PIXEL Software Boutique

CONQUEST OF CAMELOT

Ισως το καλύτερο adventure της Sierra.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP181PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP181PC3	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP181CA	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP181ST	8400	7550



LEISURE SUIT LARRY III

O Larry Lauffer μπλέκεται σε περίεργες καταστάσεις.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP177PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP177PC3	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP177CA	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP177ST	8400	7550

KICK OFF 2

Το πιο συναρπαστικό ποδοσφαιράκι που έχετε δει. Αξια συνέχεια του δημοφιλέστατου πια KICK OFF.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP185SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP185AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP185CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP185AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP185SD	2600	2350
Δισκέτα για Commodore GP185CD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP185CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST GP185ST	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP185PC5	4000	3600
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP185PC3	4000	3600



CODENAME ICEMAN

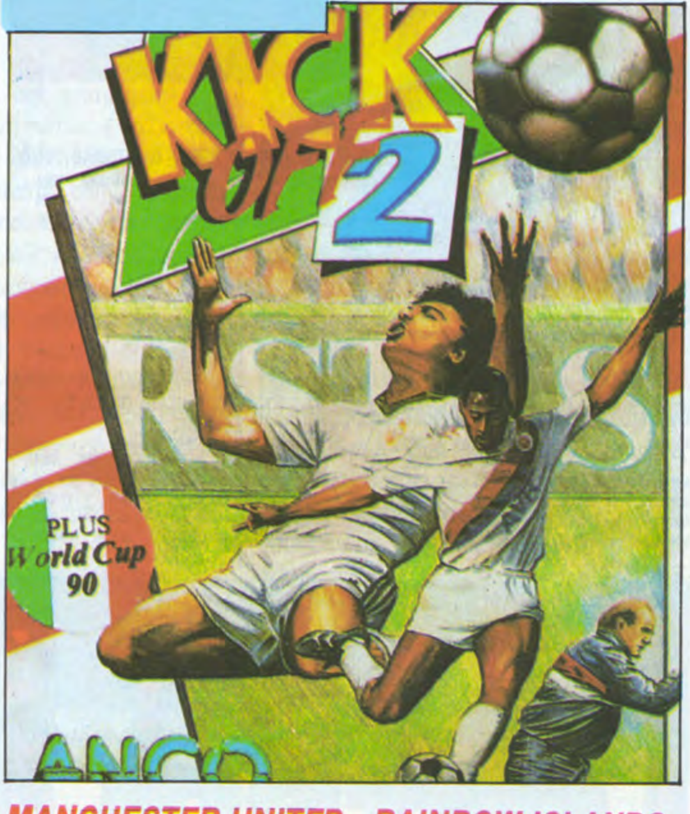
Μια φοβερή περιπέτεια μέσα σε ένα υποβρύχιο.
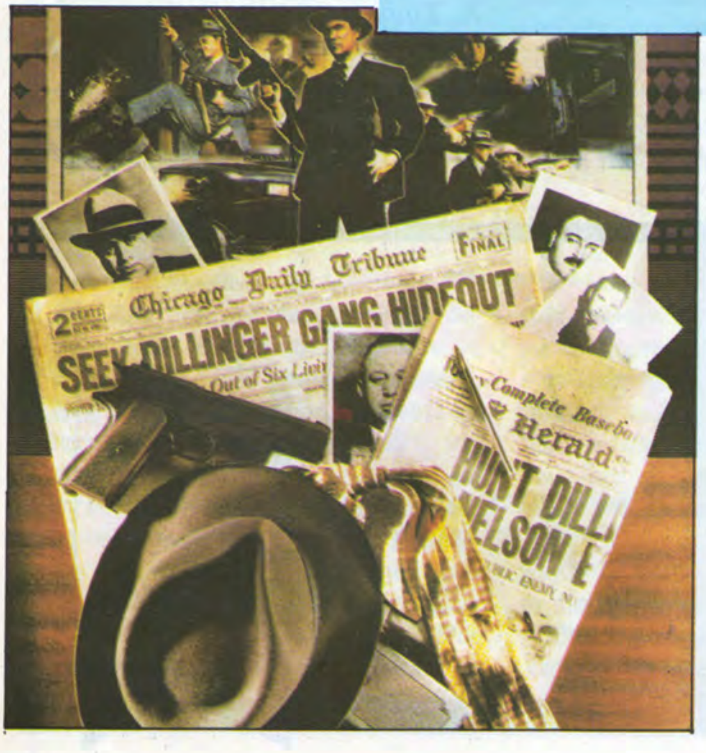
ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP172PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP172PC3	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP172ST	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP172CA	8400	7550

UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία, ένα συγκλονιστικό game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P118AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P118SC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P118CD	2500	2250
Δισκέτα για Amiga P118CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P118ST	3900	3550





MANCHESTER UNITED

Κάθεστε στο "τιμόνι" του αγγλικού αυτού club. Θα τα καταφέρετε;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP148SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP148AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP148CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP148AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP148SD	2600	2350
Δισκέτα για Commodore GP148CD	2600	2350

RAINBOW ISLANDS

Ενα φοβερό coin-op conversion παιχνίδι, που δεν πρέπει με κανένα τρόπο να λείψει από τη συλλογή σας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P141AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P141SC	2200	1950
Δισκέτα για Amstrad P141AD	2900	2650
Δισκέτα για Commodore P141CD	2500	2250
Δισκέτα για Amiga P141CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P141ST	3900	3550

BOMBER

Το διάσημο πια simulator, τώρα και για 8-bit micros.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad GP189AC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP189AD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP189CA	5900	5350
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP189PC5	7500	6750

TIME MACHINE

Ταξιδέψτε στο χρόνο μ' αυτό το φανταστικό καινούργιο παιχνίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP187SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP187AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP187CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP187AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP187SD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP187CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST GP187ST	3500	3150



CHASE H.Q.

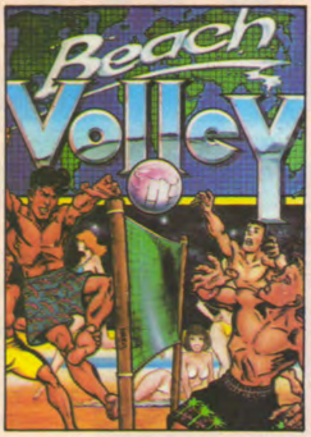
Ενα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίκτες με πείρα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P120AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P120SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P120CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P120CD	2500	2250
Δισκέτα για Atari ST P120ST	3900	3550
Δισκέτα για Amiga P120CA	3900	3550

BACK TO THE FUTURE 2

Ενα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι με θέμα παρμένο απ' την καταπληκτική ταινία που χαρήκαμε το καλοκαίρι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP186SC	1900	1750
Κασέτα για Amstrad GP186AC	1900	1750
Κασέτα για Commodore GP186CC	1900	1750
Δισκέτα για Amstrad GP186AD	2600	2350
Δισκέτα για Spectrum GP186SD	2600	2350
Δισκέτα για Commodore GP186CD	2600	2350
Δισκέτα για Amiga GP186CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST GP186ST	3500	3150
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP186PC5	4000	3606
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP186PC3	4000	3600



BEACH VOLLEY

Η νέα μόδα του beach volley σ' ένα συναρπαστικό παιχνίδι.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P106AC	2200	1950
Δισκέτα για Amstrad P106AD	2900	2650
Δισκέτα για Amiga P106CA	3900	3550

IVANHOE

Οι περιπέτειες του Ιβανόη σε ένα παιχνίδι ωραίων γραφικών.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P156CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P156ST	3900	3550





F 29 RETALIATOR

PIXEL HIT

Το φοβερό flight simulator που τόσο επαίνεσε ο διεθνής Τύπος.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga P155CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P155ST	3900	3550

BATMAN

Ο φοβερός ήρωας των κόμικς, στο νέο game, με θέμα παρμένο από την τελευταία ταινία.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P106AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P106SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P106CC	2200	1950
Δισκέτα για Amstrad P106AD	2900	2650
Δισκέτα για Commodore P106CD	2500	2250
Δισκέτα για Atari ST P106ST	3900	3550
Δισκέτα για Amiga P106CA	3900	3550

FLIGHT OF THE INTRUDER

Εσείς, το αεροσκάφος σας, το αεροπλανοφόρο... Στον ορίζοντα, πολλά πολλά MIGS.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM GP188PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM GP188PC3	8400	7550
Δισκέτα για Amiga GP188CA	8400	7550
Δισκέτα για Atari ST GP188ST	8400	7550

NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που έχει χαλάσει κόσμο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P108AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P108SC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P108CD	2500	2250
Δισκέτα για Amiga P108CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P108ST	3900	3550



OPERATION THUNDERBOLT

Είστε σκληροί κομάντος; Αποδείξτε το!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P121AC	2200	1950
Κασέτα για Spectrum P121SC	2200	1950
Κασέτα για Commodore P121CC	2200	1950
Δισκέτα για Commodore P121CD	2500	2250
Δισκέτα για Amstrad P121AD	2900	2650
Δισκέτα για Amiga P121CA	3900	3550
Δισκέτα για Atari ST P121ST	3900	3550

budget games

SUPER HANG-ON

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P157AC	900	600
Κασέτα για Commodore	P157CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	P157SC	900	600

ENDURO RACER

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP084AC	900	600
Κασέτα για Commodore	OP084CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	OP084SC	900	600



CRAZY CARS

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P158AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P158CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P158SC	900	800

ELEVATOR ACTION

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP183AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP183CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP183SC	600	550

RENEGADE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP073AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP073CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP073SC	900	800

RAMBO

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP081AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP081CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP081SC	900	800

MIAMI VICE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P159AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P159CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P159SC	900	800

BATMAN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP009AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP009CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P009SC	900	800

COMMANDO

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP182AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP182CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP182SC	600	550



TOP GUN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P160AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P160CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P160SC	900	800

BATTLE VALLEY

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP184AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP184CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP184SC	600	550

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης: 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛ ______

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ______ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ______

***Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.**

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ (PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

·U·P·D·A·T·E·

STUNT CAR RACER (AMSTRAD)

Στο "Stunt Car Racer" οδηγείτε ένα πολύ εξελιγμένο τεχνολογικά αυτοκίνητο, κι αγωνίζεστε για να κατακτήσετε δόξα σε πολλές πίστες, αντιμέτωποι με άλλα αυτοκίνητα. Οι πίστες δεν μοιάζουν με αυτές που συναντάμε στα κλασικά driving games, αλλά είναι υπερυψωμένες, με απότομες ανηφόρες και κατηφόρες, ενώ σε αρκετά σημεία τους υπάρχουν χάσματα. Για να περάσετε τα χάσματα αυτά, που πάντα βρίσκονται μετά από κάποια ανηφόρα, καλά θα κάνετε να χρησιμοποιήσετε το turbo του δεκαεξαβάλβιδου αυτοκινήτου σας. Το turbo μπορεί να χρησιμοποιηθεί γενικά για αύξηση της ταχύτητάς σας, αλλά κάτι τέτοιο δεν πρέπει να γίνεται συνεχώς, γιατί αφ' ενός θα βρεθείτε έξω από το δρόμο και αφ' ετέρου τα καύσιμα είναι περιορισμένα.

Ο συγγραφέας του παιχνιδιού, ο Pete Cook, είχε αρκετή εμπειρία στον προγραμματισμό του Z-80, κι αυτό σίγουρα τον βοήθησε στην επιτυχημένη προσπάθειά του να είναι το gameplay του παιχνιδιού κοντά σ' αυτό των



16-bit μηχανημάτων. Τα γραφικά δεν βρίσκονται βέβαια στα ίδια επίπεδα, αλλά είναι αρκετά καλά και αποτελεσματικά, ενώ ο ήχος περιλαμβάνει αρκετά εφέ που προσθέτουν στο παιχνίδι.

- Γραφικά 8.8
- Ηχος 7.9
- Ευκολία Χειρισμού 9.3
- Γενικά 9.0

0 · 2.0 · 4.0 · 6.0 · 8.0 · 10.0

SHADOW WARRIORS (SPECTRUM)

Θυμάστε βέβαια κάποια πονεμένη ιστορία όπου η "Shadow School of Martial Arts" έγινε στόχος επίθεσης διαφόρων κακών ανθρώπων, οι οποίοι αιχμαλώτισαν τους μαθητές και τους δασκάλους της, για να τους χρησιμοποιήσουν μετά από κατάλληλη "εξάσκηση" για κακό σκοπό.

Αν δεν το θυμάστε, σας λέμε ότι όλα αυτά συμβαίνουν στο Shadow Warriors, το καινούργιο beat 'em up της Ocean, του οποίου μόλις κυκλοφόρησε η version για Spectrum. Στη version αυτή, δεν κάνετε φυσικά τίποτε διαφορετικό απ' ό,τι κάνατε στη version του Amstrad: Πρέπει να χτυπάτε τους αντιπάλους σας μέχρι θανάτου, χρησιμοποιώντας το πλούσιο ρεπερτόριο επιθετικών κινήσεων που διαθέτετε, ενώ μπορείτε να μαζεύετε και διάφορα bonus από τηλεφωνικούς θαλάμους και κουτιά, τα οποία θα καταστρέψετε. Αυτό που δείχνει διαφορετικό στο "Shadow Warriors", σε σύγκριση με τα υπόλοιπα παιχνίδια που κυκλοφορούν για τον Spectrum αυτή τη στιγμή, είναι το ότι χρησιμοποιεί πολλά χρώματα. Και είναι εντυπωσιακό το ότι κάνει κάτι τέτοιο χωρίς να δημιουργούνται σοβαρά προβλήματα με τα



attributes, αλλά σ' αυτό βοηθάει το ότι τα sprites διαθέτουν αρκετά μεγάλο mask. Οσον αφορά το gameplay τα πράγματα είναι πολύ καλά, ίσως όμως κάποιοι το βρουν λίγο δύσκολο. Το παιχνίδι όμως είναι υπερβολικά εθιστικό για να σας αποθαρρύνει, και το μόνο παράπονο είναι το χρονοβόρο multi-load, που περιορίζεται όμως μόνο στα 48 K μηχανήματα.

- Γραφικά: 9.6
- Ηχος: 8.7
- Ευκολία Χειρισμού: 9.4
- Γενικά: 9.4

0 · 2.0 · 4.0 · 6.0 · 8.0 · 10.0

SLY SPY (SPECTRUM)



Το επάγγελμα του μυστικού πράκτορα δεν στερείται κινδύνων, κι αυτό σίγουρα το ξέρατε όταν μπαίνατε στην Ακαδημία κατασκόπων, γι' αυτό μην παραπονιέστε τώρα που η υπηρεσία σας ανέθεσε να προλάβετε την εκτόξευση κάποιας ατομικής βόμβας που πρόκειται να σκοτώσει χιλιάδες ανυποψίαστους πολίτες.

Ο εχθρός βέβαια δεν πρόκειται να σας αφήσει να επιτελέσετε το έργο σας, χωρίς να κάνει ό,τι περνάει από το χέρι του για να σας σταματήσει.

Οι πίστες εξελίσσονται σε διαφορετικά τοπία, αρχίζοντας από την πρώτη, στην οποία πέφτετε με αλεξίπτωτο από ένα αεροπλάνο, και πρέπει να αντιμετωπίσετε άλλους αλεξιπτωτιστές, συνεχίζετε στη δεύτερη πεζός, κατόπιν ανεβαίνετε σε μια μοτοσικλέτα μεγάλου κυβισμού, ενώ στην τέταρτη πίστα θα βρεθείτε με στολή βατραχανθρώπου κάτω από τη θάλασσα κ.λπ. Υπάρχουν επίσης αρκετοί τύποι όπλων για να χρησιμοποιήσετε εναντίον των αντιπάλων σας. Το όπλο που κάθε φορά χρησιμοποιείτε, εξαρτάται από την πίστα στην οποία βρίσκεστε και τα bonus icons που έχετε συλλέξει. Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα και με καλό animation, και ξεχωρίζουν εύκολα πάνω στα background graphics που σκρολάρουν ομαλά (εξαίρεση εδώ αποτελούν τα υποθαλάσσια levels όπου δύσκολα θα διακρίνετε τα εχθρικά πυρά). Πέρα όμως από αυτό, το παιχνίδι είναι αρκετά καλό, παίζεται ευχάριστα και διαθέτει μεγάλο βαθμό εθιστικότητας.

- Γραφικά: 7.6
- Ηχος: 7.8
- Ευκολία Χειρισμού: 8.5
- Γενικά: 8.2

0 · 2.0 · 4.0 · 6.0 · 8.0 ·



SUPER WONDERBOY

Οταν πριν από μερικά χρόνια η Activision κυκλοφορούσε με επιτυχία το Wonderboy, οι φανατικοί των arcades περίμεναν με ανυπομονησία τη συνέχεια της ιστορίας. Και πραγματικά, λίγους μήνες πριν έκανε την εμφάνισή του το απαραίτητο sequel, όπου το παιδί - θαύμα αντιμετωπίζει τους κατοίκους της χώρας των τεράτων, στην προσπάθειά του να καταστρέψει τον κακό δράκο Meka. Ο μικρούλης ήρωας της ιστορίας μας τα βρίσκει σκούρα αβοήθητος, γι' αυτό και θα σας παρουσιάσουμε τα σημεία εκείνα της χώρας των τεράτων που απαιτούν περισσότερη προσοχή για να διανυθούν με επιτυχία. Ξεκινάμε λοιπόν.

Οπως κάθε μήνα, έτσι και τώρα θα παρουσιάσουμε όλα εκείνα τα μαγικά κόλπα, με τα οποία θα μπορέσετε, κι εσείς πλέον, να φέρετε εις πέρας την επικίνδυνη αποστολή.

Επίπεδο (1)
Μπείτε στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσετε και πάρτε το σπαθί. Ανεβείτε στο ασανσέρ και πηδήξτε αριστερά, επάνω στην οροφή της καμπίνας, ώστε να συλλέξετε το χρυσάφι. Για επιπλέον χρόνο, απλά σταθείτε δίπλα στο φράκτη.

Επίπεδο (2)
Η πρώτη πόρτα που συναντάτε ανήκει σ' ένα κατάστημα που πουλάει παπούτσια. Αγνοήστε την. Η δεύτερη πόρτα ανήκει σ' ένα μπαρ. Προσπεράστε το και αυτό. Τρίτη κατά σειρά είναι η πόρτα ενός οπλουργείου. Μπείτε μέσα και αγοράστε μια ελαφριά ασπίδα. Τρέξτε με φόρα στην άκρη της ράμπας και συλλέξτε το χρυσό που θα εμφανισθεί. Μπείτε στην τέταρτη πόρτα και αγοράστε βόμβες.

Επίπεδο (2.1)
Πηδήξτε από το κεφαλόσκαλο και συλλέξτε το χρυσό που θα εμφανισθεί. Προχωρήστε δεξιά, μέχρις ότου συναντήσετε ένα λάκο με λάβα. Ανεβείτε στην τρίτη πλατφόρμα και σταματήστε. Θα εμφανισθεί στην οθόνη ένα 'ΟΗ!'. Πατήστε το fire και γκρεμίστε τον τοίχο. Θα εμφανισθεί μια μυστική πόρτα. Περάστε μέσα, και μια γριά θα σας δώσει ένα γράμμα για να το παραδώσετε. Συνεχίστε να προχωράτε δεξιά και θα συναντήσετε μια ακόμη πόρτα. Πηδήξτε επάνω στη σκεπή του κτιρίου, και κινηθείτε στην αριστερή του άκρη. Πηδήξτε πάνω - κάτω μερικές φορές για επιπλέον χρυσάφι. Κατεβείτε κάτω και μπείτε μέσα. Χρησιμοποιήστε τις βόμβες σας στον Vampire Lord. Συνεχίστε την πορεία σας προς τα δεξιά.

Επίπεδο (2.2)
Πηγαίνετε δεξιά, πηδώντας επάνω στις πλατφόρμες. Ενώ βρίσκεστε στην τέταρτη πλατφόρμα, πηδήξτε στο κενό και μπείτε στην πρώτη πόρτα. Αγοράστε δερμάτινες μπότες. Η δεύτερη πόρτα πουλάει μαγικά βότανα. Τέλος, καθώς βρίσκεστε στο τέλος του επιπέδου, πηδήξτε στο κεφαλόσκαλο για να συλλέξετε το χρυσάφι που βρίσκεται εκεί.

Επίπεδο (3)
Ενα απλό και μικρό επίπεδο, χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Απλά συνεχίστε να πη-

γαίνετε προς τα δεξιά και συλλέξτε το χρυσάφι που βρίσκεται στην έξοδο.

Επίπεδο (3.1)
Πηγαίνετε αριστερά και σκαρφαλώστε στη σκάλα. Η πρώτη πόρτα που συναντάτε είναι ένα μπαρ. Πηγαίνετε δεξιά και ανεβείτε δύο σκάλες. Πηδήξτε αριστερά και αγοράστε πύρινες μπάλες. Για bonus χρυσάφι πηγαίνετε τέρμα δεξιά και πηδήξτε στην πλατφόρμα που προεξέχει από τον τοίχο. Οταν φτάσετε στα σκαλοπάτια, σταματήστε στο τελευταίο ώσπου να εμφανισθεί μια κλεψύδρα. Υπάρχει ακόμα μια κρυμμένη πόρτα στο επίπεδο αυτό. Περιμένετε να εμφανιστεί το 'OH!', και κατόπιν κτυπήστε τον τοίχο.

Επίπεδο (3.2)
Εντελώς απλό. Το επίπεδο αυτό μάλλον είναι για να σας ξεμουδιάσει!

Επίπεδο (4)
Σχετικά εύκολο επίπεδο, χαρακτηρίζεται από τις πολλές πλατφόρμες που διαθέτει. Πηδήξτε στο δεύτερο φοινικόδενδρο για επιπλέον χρυσάφι. Συνεχίστε προς τα αριστερά.

Επίπεδο (4.1)
Εδώ είναι η παράκτια πόλη για την οποία η γριά από το επίπεδο (2.1) σας μίλησε. Η πρώτη πόρτα είναι ένα μαγαζί με πανοπλίες, ενώ στη δεύτερη θα βρείτε μαγικά βότανα. Μπείτε στην τρίτη πόρτα κι αγοράστε ένα κοκτέιλ. Ανεβείτε τη σκάλα που βρίσκεται στα αριστερά και σκοτώστε το τέρας. Η πόρτα επάνω από τη σκάλα πουλάει ασπίδες. Δίπλα της υπάρχει ένα παράθυρο. Κτυπήστε το παράθυρο και μια γριά θα πάρει το γράμμα που κουβαλάτε και θα σας δώσει ένα μαγικό φλάουτο. Πηγαίνετε αριστερά και πηδήξτε μέσα στη θάλασσα. Ανεβείτε στο νησάκι και συνεχίστε την πορεία σας προς τα αριστερά. Πηδήξτε από το γκρεμό και σκοτώστε το τέρας που χοροπηδάει. Συνεχίστε προς τα αριστερά και θα μπείτε σ' ένα μυστικό δωμάτιο. Πηδήξτε αριστερά και μπείτε στην πόρτα. Εκεί αγοράστε μια αστραπή και μετά πηγαίνετε δεξιά προς την έξοδο. Από τη στιγμή που θα βρίσκεστε ξανά σε στεγνή περιοχή, κινηθείτε αριστερά και μπείτε στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσετε. Εδώ είναι η φωλιά ενός δράκου. Ευθυγραμμιστείτε με το πετράδι, καθώς ο δράκος δεν μπορεί να σας βλάψει εκεί. Πάρτε το κλειδί και βγείτε από τα αριστερά.

Επίπεδο (5)
Περπατήστε προς τα αριστερά, αγνοώντας την πρώτη πόρτα - είναι ένα μπαρ. Ανεβείτε τα σκαλοπάτια και πηδήξτε κάτω, κατευθείαν στο κέντρο του πηγαδιού.

Επίπεδο (5.1)
Κινηθείτε προς τα αριστερά, σκοτώνοντας χιονανθρώπους και νυχτερίδες. Μετά από λίγο εμφανίζεται ένα 'OH!'. Βεβαιωθείτε πως δεν έχετε ξεφύγει από την άκρη της πλατφόρμας και κτυπήστε τον τοίχο. Τώρα πρέπει να αντιμετωπίσετε τον Giant Kong. Σκοτώστε τον και θα αποκτήσετε το μαγικό σπαθί. Πηγαίνετε δεξιά, ώσπου να συναντήσετε μια πόρτα. Ανεβείτε στην οροφή του κτιρίου, κι αφού ευθυγραμμιστείτε με την πόρτα πηδήξτε πάνω - κάτω. Κατεβείτε, μπείτε μέσα και αγοράστε μια φτηνή πανοπλία. Κινηθείτε δεξιά ως το τέλος του επιπέδου.

Επίπεδο (5.2)
Αγνοήστε την πρώτη πόρτα, είναι ένα μπαρ. Προχωρήστε δεξιά και πέστε μέσα στο λάκο. Σκοτώστε όλες τις νυχτερίδες που βρίσκονται στα αριστερά, ώσπου να πάρετε το κλειδί. Βγείτε πάλι έξω πατώντας στις πλατφόρμες. Συνεχίστε δεξιά, σταματήστε στο μεγάλο κάκτο και συλλέξτε το χρυσάφι. Συνεχίστε δεξιά.

Επίπεδο (6)
Απλά κινηθείτε δεξιά αγνοώντας τους Χάροντες. Μην πέσετε κάτω, διότι το έδαφος είναι γεμάτο αγκάθια.

Επίπεδο (6.1)
Δεξιά, πηδήξτε το κενό, μετά δεξιά και πηδήξτε το κενό. Σκοτώστε το φίδι και μπείτε στην πόρτα. Αγοράστε πανοπλία και κινηθείτε αριστερά, πέφτοντας κάτω. Αριστερά, πηδήξτε το κενό, σκοτώστε τα τρία φίδια. Συνεχίστε την πορεία σας ώσπου να εμφανιστεί το 'OH!', κτυπήστε τον τοίχο κι αγοράστε τα πιο φτηνά βιβλία. Δεξιά, μετά πέστε στο κενό. Πηδήξτε στο κενό που υπάρχει δεξιά, και επαναλάβετε. Το γνωστό 'OH!' εμφανίζεται, κτυπήστε τον τοίχο κι αγοράστε ένα κοκτέιλ. Πηδήξτε αριστερά και κινηθείτε αριστερά, πέφτοντας από την πλατφόρμα. Δεξιά, ώσπου να συναντήσετε πλατφόρμες. Ανεβείτε και μπείτε στην πρώτη πόρτα. Ο καλύτερος τρόπος για να σκοτώσετε το τέρας που υπάρχει εκεί, είναι να το στριμώξετε στη γωνία και να το μαχαιρώσετε. Η ασπίδα σας θα σας προστατεύσει από τις πύρινες μπάλες. Μπείτε στη δεύτερη πόρτα για να τελειώσετε το επίπεδο.

Επίπεδο (7)
Αγνοήστε την πρώτη πόρτα και μπείτε στη δεύτερη. Αγοράστε μερικά θεραπευτικά βότανα. Αν ήδη έχετε, απλά αγνοήστε την πόρτα αυτή. Μπείτε στην τρίτη, αγοράστε ένα κοκτέιλ. Δεξιά, η τέταρτη πουλάει βότανα. Η πέμπτη είναι το μαγαζί του συλλέκτη χρυσαφικών. Σκοτώστε τον και θα πάρετε ένα μαγικό σπαθί και χρυσάφι. Στη έκτη πόρτα ένα κοτόπουλο θα σας πει να πάτε δυτικά. Αριστερά, ώσπου να συναντήσετε μια πλατφόρμα που επιπλέει. Ανεβείτε πάνω της. Η πλατφόρμα σας πετά στον αέρα και τώρα θα βρεθείτε πάνω από τα σύννεφα. Δεξιά, χρησιμοποιώντας τα σύννεφα ως πλατφόρμες. Σε κάθε σύννεφο υπάρχει ένα σακούλι με χρυσάφι. Το τελευταίο έχει τέσσερα σακούλια. Οταν δεν μπορείτε να κινηθείτε άλλο δεξιά, κατεβείτε κάτω.

Επίπεδο (7.1)
Δεξιά, αγνοώντας την πρώτη πόρτα, ώσπου να συναντήσετε μια πολύ ψηλή σκάλα. Ανεβείτε την και το Wonderboy θα παίξει το φλάουτο. Τώρα μπορείτε να μπείτε στην πόρτα που υπάρχει δεξιά.

Επίπεδο (7.2)
Αριστερά, ώσπου να συναντήσετε τον Red Knight. Σκοτώστε τον και πηδήξτε από την πλατφόρμα. Ανεβείτε στην πλατφόρμα που επιπλέει και πατήστε το fire τη στιγμή που θα βρίσκεται στο ψηλότερο σημείο της. Αριστερά, σκοτώστε την πύρινη μάζα και ανεβείτε στο πρώτο σκαλοπάτι. Πηδήξτε πάνω - κάτω και θα συλλέξετε την καρδιά που θα εμφανισθεί. Κινηθείτε αριστερά.

Επίπεδο (7.3)
Επανάληψη του επιπέδου (7.2).

Επίπεδο (8)
Δεξιά, χρησιμοποιώντας τις πλατφόρμες. Μπείτε στη δεύτερη πόρτα κι αγοράστε ένα κοκτέιλ. Μπείτε στην τρίτη πόρτα - βρίσκεται πάνω από τη δεύτερη - κι αγοράστε έναν κεραυνό. Δεξιά, μπείτε στη σπηλιά.

Επίπεδο (8.1)
Αρκετά απλό επίπεδο. Προχωρήστε προς τα κάτω και δεξιά, προσέχοντας να μην πέσετε στη χαράδρα με τη λάβα που βρίσκεται στο κάτω μέρος.

Επίπεδο (8.2)
Κινηθείτε δεξιά, χρησιμοποιώντας τα σύννεφα ως πλατφόρμες για να αποφεύγετε τα τέρατα. Συνεχίστε μέχρις ότου συναντήσετε μια πόρτα. Μπείτε μέσα και σκοτώστε το δαίμονα. Βγείτε έξω συνεχίζοντας προς τα δεξιά.

Επίπεδο (9)
Τίποτε το ιδιαίτερο. Συνεχίστε να κινείσθε αριστερά.

Επίπεδο (9.1)
Αυτό το επίπεδο είναι ίδιο με το προηγούμενο, με μερικά επιπλέον τέρατα. Μπείτε στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσετε και σκοτώστε τον Snow Kong. Βγείτε και συνεχίστε προς τα αριστερά.

Επίπεδο (10)
Δεξιά, μπείτε στην πρώτη πόρτα κι αγοράστε ένα κοκτέιλ. Σκοτώστε τα δύο δηλητηριώδη φυτά επάνω από την πόρτα και περιμένετε λίγο για να κερδίσετε επιπλέον χρυσάφι. Δεξιά, πηδήξτε μέσα στη θάλασσα, κινηθείτε δεξιά ώσπου να πέσετε μέσα σε μια τρύπα. Πηδήξτε στα αριστερά και μπείτε στην πόρτα. Αγοράστε ό,τι θέλετε και πηγαίνετε δεξιά. Στο τρίτο σκαλοπάτι, πριν την έξοδο, πηδήξτε και συλλέξτε το χρυσάφι.

Επίπεδο (10.1)
Είναι το ίδιο με το επίπεδο (5.1) με περισσότερους αντιπάλους. Πηγαίνετε δεξιά μέχρι να συναντήσετε το λάκο με τη λάβα. Πηδήξτε αποφεύγοντάς την και χρησιμοποιήστε τις πλατφόρμες. Οταν συναντήσετε το δεύτερο λάκο με τη λάβα, απλά πηδήξτε από την πλατφόρμα για να μπείτε σ' ένα μυστικό δωμάτιο. Αυτό είναι το ίδιο όπως το επίπεδο (8.1).

Επίπεδο (10.2)
Δεξιά, μπείτε στην πρώτη πόρτα κι αγοράστε ένα κοκτέιλ. Δεξιά, μπείτε στη δεύτερη πόρτα, αγοράστε την πανοπλία για ιππότες. Σκοτώστε τον Red Knight και συνεχίστε προς τα δεξιά. Μπείτε στην τρίτη πόρτα, και ο κακός από το επίπεδο (6.1) θα εμφανιστεί ξανά. Σκοτώστε τον με τον ίδιο τρόπο. Αγνοήστε την τέταρτη πόρτα και μπείτε στην πέμπτη για να τελειώσετε το επίπεδο.

Επίπεδο (11)
Πολύ κοντά στο τέλος της αποστολής σας. Το επίπεδο αυτό είναι πανεύκολο. Το πάτωμα της φωλιάς του δράκου είναι σκεπασμένο με χρυσάφι. Συλλέξτε το.

Επίπεδο (11.1)
Αυτό είναι το τελευταίο επίπεδο. Μπείτε στη μοναδική πόρτα που θα συναντήσετε. Θα βρεθείτε αντιμέτωποι με το δράκο Μεκα αυτοπροσώπως! Για να τον νικήσετε, πρέπει οπωσδήποτε να έχετε βόμβες, κεραυνούς ή πύρινες σφαίρες. Με την ισχυρή πανοπλία που ήδη έχετε αγοράσει, και με πολλαπλά κτυπήματα είναι σχετικά εύκολο να τον αποτελειώσετε. ■



ΕΙΚΟΝΑ ΚΑΙ GRAPHICS ΣΕ ΤΡΕΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΛΛΗΣ ΔΙΑΣΤΑΣΗΣ

...Η μια διάσταση, το Βάθος, ήταν πάντα παραπονεμένη. Κανείς δεν την πρόσεχε, κανείς δεν τη χρησιμοποιούσε. Όλοι την αγνοούσαν - σε αντίθεση με τις άλλες δύο διαστάσεις, οι οποίες είχαν γίνει εδώ και πολύ καιρό ανάρπαστες στη φωτογραφία, στην τηλεόραση και τώρα τελευταία στα monitors των υπολογιστών. Που και που κάποια εφαρμογή ζητούσε τη βοήθειά της, αλλά μάταια...όλα ήταν τρικ για να ξεγελούν τον κόσμο. Στο γυαλί οι εικόνες είχαν πάντα δύο διαστάσεις. "Ααα, αυτό δεν θα περάσει έτσι!", φώναξε κάποια μέρα, "ήρθε ο καιρός να γίνω ΚΑΙ εγώ διάσημη!". Και έγινε. Τρισδιάστατη τηλεόραση, τρισδιάστατα γραφικά, τρισδιάστατα παιχνίδια, monitors, ολογραφίες....

Ετος 1990: Πρώτη περίοδος της τρισδιάστατης επανάστασης.

Του Γιώργου Κυπαρίσση

Ο R2D2 κοντοστάθηκε για μια στιγμή. Στηρίχτηκε καλά στις ρόδες του και έκανε γρήγορα μερικούς υπολογισμούς. Αμέσως μετά, μια λεπτή ακτίνα φωτός ξεκίνησε από το "μάτι" του και κατέληξε λίγα εκατοστά πιο μακριά. Ο Λιούκ παρακολουθούσε με προσοχή. Η ακτίνα φάνηκε να περιστρέφεται και σε λίγο η φιγούρα της πριγκίπισσας σχηματίστηκε. Θολή στην αρχή, πιο καθαρή στη συνέχεια. Η Λέια άρχισε να διαβάζει το μήνυμά της....

Αν η σκηνή αυτή δεν ήταν από τον "Πόλεμο των Άστρων", θα έλεγε κανείς ότι είναι... πραγματικότητα. Δεν το πιστεύετε; Οι έρευνες που γίνονται σ' αυτόν τον τομέα είναι τόσες πολλές, που θα έλεγε κανείς ότι οι επιστήμονες δὲν ασχολούνται με τίποτε άλλο αυτόν τον καιρό. Από κοντά, βέβαια, είναι και οι βιομηχανίες που περιμένουν να εκμεταλλευτούν με τον καλύτερο τρόπο τις νέες εφευρέσεις. Ολόκληρος ο κόσμος των εικόνων, που μέχρι τώρα γνωρίζουμε, (κινούμενων ή ακίνητων) πρόκειται ν' αλλάξει σύντομα, κι εμείς πρέ-



πει να σας προετοιμάσουμε γι' αυτά που πρόκειται να συμβούν:

ΟΛΟΓΡΑΦΙΕΣ

Η ιστορία των ολογραμμάτων είναι πολύ παλιά. Το πρώτο δείγμα ολογραφίας έγινε ήδη το 1948 από τον Dennis Gabor, έναν πολύ προοδευτικό για την εποχή του ερευνητή, ο οποίος ασχολήθηκε πρώτος με τη συμπεριφορά των ακτίνων φωτός. Ο δόκτωρ κατάλαβε ότι, εάν μπορούσε να καταγράψει όλες τις πληροφορίες που "μεταφέρει" το φως που πέφτει σ' ένα αντικείμενο, θα είχε τη δυνατότητα να "ξαναχτίσει" μια πραγματική εικόνα αργότερα. Βέβαια, αυτό που πέτυχε ο Gabor τελικά ήταν μάλλον κάτι θολό και πρωτόγονο, αλλά δεν μπορούμε να τον κακοχαρακτηρίσουμε. Του έλειπε το βασικότερο υλικό: Μια καθαρή πηγή φωτός. Και η πηγή αυτή θα εμφανιζόταν περίπου 20 χρόνια αργότερα. Είναι το laser. Οι ακτίνες laser που χρησιμοποιούνται φυσικά δεν είναι από εκείνες που καταστρέφουν τα πάντα στο πέρασμά τους. Είναι πολύ χαμηλής τάσης και τελείως ακίνδυνες (εκτός κι αν κοιτάξετε από μπροστά τη δέσμη). Χρησιμοποιώντας ένα σύστημα φακών, δύο ακτίνες laser "λούζουν" το αντικείμενο και αντανακλώνται, ενώ συγχρόνως οι ανακλάσεις τους καταγράφονται με φωτογραφικό τρόπο. Η ολογραφία κατόπιν αποτυπώνεται σε φιλμ. Μέχρι εδώ τα πράγματα θυμίζουν την τεχνική της φωτογραφίας. Η φωτογραφία όμως αποτυπώνει απλά την ένταση του φωτός σε κάθε σημείο, ενώ η ολογραφία καταγράφει και την κατεύθυνση του φωτός.

Για να δείτε το αποτέλεσμα-ολογραφία, δεν έχετε παρά να την φωτίσετε κατάλληλα (αυτό εξαρτάται, βέβαια, από τον τύπο του ολογράμματος) και θα δείτε τότε το αποτέλεσμα να εμφανίζεται όπως ακριβώς ήταν στο χώρο, ενώ και ο χώρος "συμμετέχει" στην απεικόνιση: Οι σκιές του αντικειμένου φαίνονται στους τοίχους που είναι μαζί "φωτογραφημένοι". Για έγχρωμη απεικόνιση αρκεί να χρησιμοποιηθούν τρεις δέσμες laser με τα τρία βασικά χρώματα: μπλε, κόκκινο, πράσινο, σχηματίζοντας έτσι τρία διαφορετικά ολογράμματα. Στην αναπαραγωγή τα ολογράμματα "πέφτουν" το ένα επάνω στο άλλο, συνθέτοντας ξανά τα χρώματα. Τα φιλμ των ολογραφιών έγιναν αυτοκόλλητα, εξώφυλλα περιοδικών κ.λπ., ενώ η μέθοδος που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία τους έγινε απλούστερη, έτσι ώστε με λίγα χρήματα να μπορεί ο καθένας να οργανώσει ένα μικρό studio. Ήδη στο εμπόριο κυκλοφορούν διάφορα είδη ολογραφιών. Ορισμένα από αυτά "βάφονται" με τα χρώματα του ουράνιου τόξου αν φωτιστούν, ενώ σε άλλα μπορεί κανείς να παρατηρήσει το αντικείμενο να "γυρίζει", αποκαλύπτοντας και την πίσω πλευρά του, καθώς εσείς κουνάτε ελαφρά την εικόνα. Μαζί όμως με τη μόδα, ήρθε και η τέχνη. Η ολογραφία ξέφυγε ακόμα περισσότερο από το επίπεδο. Ήρθε στο χώρο. Ολόκληρες εκθέσεις με ολογράμματα διοργανώνονται στο εξωτερικό. Οι ακτίνες δεν "καταγράφονται" πια στο χαρτί, αλλά διασταυρώνονται στο χώρο, δημιουργώντας τρισδιάστατα αντικείμενα από καθαρό φως, τα στερεογράμματα. Κλασικό παράδειγμα της επιτυχίας των ολογραμμάτων είναι το περίφημο "χέρι με τα κοσμήματα" του Robert Schinella, που χρησιμοποιήθηκε από την εταιρία Cartier για διαφήμιση σε κεντρικό δρόμο της Νέας Υόρκης και για το οποίο μια πελάτισσα διαμαρτυρήθηκε ότι ήταν "έργο του διαβόλου"!



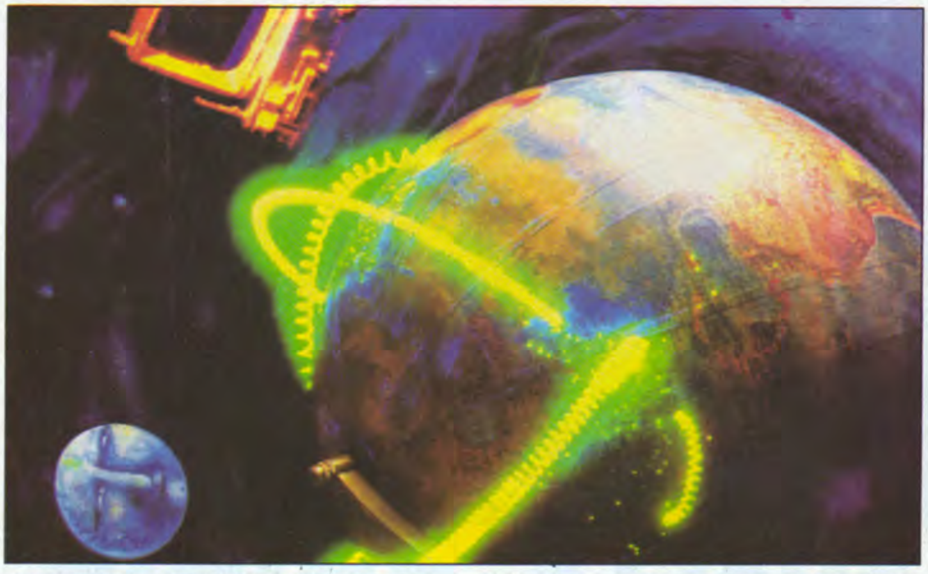
3D DISPLAY

Στο μεταξύ οι εταιρίες είναι έτοιμες ν' αρπάξουν" την εφεύρεση του αιώνα. Οι δυνατότητές της είναι απεριόριστες, αρκεί να λυθεί ένα πρόβλημα: Η απεικόνιση όχι ακίνητων, αλλά κινούμενων αντικειμένων. Με άλλα λόγια, πάμε ολοταχώς στην τρισδιάστατη τηλεόραση και τα τρισδιάστατα γραφικά. Η Texas Instruments είναι όπως πάντα πρωτοπόρος. Στα εργαστήριά της είναι ήδη έτοιμο το πρώτο μοντέλο που παράγει κινούμενες εικόνες στο χώρο. Οι εικόνες που δημιουργούνται φαίνονται ζωντανές και είναι ορατές απ' οποιαδήποτε οπτική γωνία, κάτι που τους δίνει τη δυνατότητα να τις παρακολουθούν συγχρόνως πολλά άτομα. Η τεχνική που χρησιμοποιείται βρίσκεται ανάμεσα στην ολογραφία, (φτιαγμένη για ακίνητα αντικείμενα) και στην τεχνική 3D (για την οποία όμως χρειάζονται γυαλιά και έχει περιορισμένο οπτικό πεδίο). Το τρικ βρίσκεται στην ειδική επιφάνεια δημιουργίας της "εικόνας". Ένας δίσκος που συνδέεται μ' έναν ηλεκτρικό κινητήρα περιστρέφεται με αρκετά μεγά-

λες ταχύτητες: 400 έως 600 στροφές ανά λεπτό. Πάνω από το δίσκο, και έξω από την περιοχή απεικόνισης, μια δέσμη laser ελέγχεται από τον υπολογιστή για τη δημιουργία της εικόνας. Η ακτίνα φωτίζει όλον το δίσκο για τη δημιουργία των δύο διαστάσεων, ενώ ο δίσκος συγχρονίζεται για τη δημιουργία της τρίτης διάστασης. Το μάτι "βλέπει" όλη αυτή τη διαδικασία σαν μια τρισδιάστατη εικόνα που δείχνει να "στέκεται" στο χώρο. Οι εικόνες είναι έγχρωμες, γιατί χρησιμοποιούνται τρεις δέσμες με διαφορετικά χρώματα. Το μέγεθος των εικόνων δεν έχει ιδιαίτερους περιορισμούς. Μέχρι τώρα, η Texas Instruments έχει αναπτύξει ένα σύστημα ελέγχου εναέριας κυκλοφορίας, στο οποίο θα απεικονίζεται ολόκληρος ο εναέριος χώρος του αεροδρομίου. Με διαφορετικό χρώμα θα φαίνονται οι αποστάσεις και τα ύψη των αεροπλάνων, τόσο μεταξύ τους όσο και με το έδαφος, ανάλογα με το αν θα υπάρχει κίνδυνος ή όχι. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν έχουν ενδιαφερθεί και άλλοι, αλλά μόνο ένας από αυτούς μας ενδιαφέρει πολύ: Οι εταιρίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Στα εργαστήρια δημιουργίας των νέων arcades, Κορεάτες και Ιάπωνες δουλεύουν με μανία πάνω σε πρωτοποριακά coin-ops, τα οποία θα χρησιμοποιούν νέες τεχνικές απεικόνισης. Κι όταν λέμε νέες τεχνικές, εννοούμε φυσικά 3D.

Η μέθοδος αυτή δεν είναι καινούργια. Αναπτύχθηκε αρχικά για (τι άλλο;) στρατιωτικούς σκοπούς και χρησιμοποιήθηκε σαν εξοπλισμός των χειριστών ελικοπτέρων, όπου αποδείχτηκε η χρησιμότητά του στη γρήγορη ενημέρωση των πιλότων πάνω στα στοιχεία του ταμπλό ελέγχου. Μπροστά στα μάτια του χειριστή, μια μικροσκοπική μηχανή προβολής ανελάμβανε να παρεμβάλλει στο οπτικό του πεδίο δεδομένα, όπως το ύψος, τα καύσιμα ή η απόσταση από το στόχο. Έτσι, ο πιλότος δεν έχανε την επαφή του με το εξωτερικό περιβάλλον (δεν χρειαζόταν να σκύψει για να δει τα όργανα).

Με τον καιρό, η εφεύρεση πέρασε από τον πόλεμο στην ειρήνη. Σε ιατρικά πανεπιστήμια χρησιμοποιείται για την πρακτική εξάσκηση των φοιτητών σε χειρουργικές επεμβάσεις, και τώρα πια ήρθε η ώρα των



ηλεκτρονικών παιχνιδιών. "Αλλά, τα τρισδιάστατα παιχνίδια είναι παλιά ιστορία", θα μου πείτε. Σύμφωνοι. Το Wanderer υπάρχει εδώ και πολύ καιρό στον QL, κι εδώ και αρκετόν καιρό στα home, αλλά δεν είναι αυτό που όλοι περιμέναμε. Τα τρισδιάστατα γυαλιά μάλλον... ζαλίζουν. Η φωτογραφία και η τηλεόραση δουλεύουν σε μερικές καινούργιες ιδέες, αλλά τα έξοδα είναι πολύ μεγάλα, για έναν κυρίως λόγο: Χρειάζεται διπλός εξοπλισμός, μια και κάθε αντικείμενο φωτογραφίζεται δύο φορές από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Μένει λοιπόν να βρούμε κάτι άλλο. Κι αυτό το "άλλο" πράγματι υπάρχει.

Ο παίκτης στέκεται μπροστά στο ...κενό. Monitor δεν υπάρχει, ούτε είναι απαραίτητο. Το κεφάλι του είναι καλυμμένο μ' ένα είδος κράνους, και το ένα του χέρι επίσης καλυμμένο μ' ένα ηλεκτρονικό γάντι. Με τη βοήθειά τους ο χρήστης επικοινωνεί και αντιδρά μέσα σ' έναν τρισδιάστατο κόσμο. Το κράνος προβάλλει εικόνες μπροστά στα μάτια του, με χρώματα και στερεοφωνικό ήχο, σε τρεις διαστάσεις (όχι σε στυλ ολογραφίας, αλλά όπως τις ξέρουμε μέχρι τώρα), οι οποίες μεταφέρουν το χρήστη κατευθείαν μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού. Δεν κινείτε κανένα ανθρωπάκι, ούτε κάποιο γραφικό μέσα στο παιχνίδι, αλλά τον εαυτό σας. Είστε αντιμέτωπος με τα φαντάσματα του Pac-Man, τις χρωματιστές πλάκες του Arkanoid, ή τους δράκους του Dungeon Master, στο ίδιο τους το περιβάλλον! Για τις κινήσεις σας δεν έχετε joystick ή mouse, αλλά το ηλεκτρονικό γάντι, το οποίο μεταφράζει τις κινήσεις σας με απόλυτη ακρίβεια. Το σύστημα λέγεται Eyephone, και η κατασκευάστρια εταιρία του VPL Research. Σας ενδιαφέρει; Καλά θα κάνετε ν' αρχίσετε οικονομίες από τώρα, γιατί η παιχνιδομηχανή έχει περάσει τα δοκιμαστικά τεστ και είναι ήδη έτοιμη να βγει στην αγορά. Και μαζί μ' αυτήν, η νέα γενιά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η γενιά της ηλεκτρονικής τρισδιάστατης πραγματικότητας.

ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Μόνο που δεν είναι μέλλον. Είναι παρόν. Σε πολλά μουσεία υπάρχουν έργα "οπτικής γλυπτικής", γλυπτικής δηλαδή που ασχολείται με το φως. Τα στερεογράμματα πρέπει να τ' αγγίξετε για να είστε σίγουροι ότι είναι μόνο φως και τίποτε άλλο. Τα τρισδιάστατα γραφικά κυκλοφορούν γύρω μας και δεν είναι μακριά ο καιρός που θα δείτε από κοντά το Eyephone. Αντέχετε να αναμετρηθείτε σώμα με σώμα με το δράκο που φυλά τη μυστική κρύπτη στο Dungeon Master; Σας φοβίζει το ύψος του αντιπάλου σας, ενώ έρχεται κατά πάνω σας στη φτωχογειτονιά του Street Fighter; Εμ, τι να σας κάνουμε.... Πραγματικότητα δεν θέλατε; Βγάλτε τα περα μόνοι σας....

■



NINJA SPIRIT

Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα συναντάτε αντίπαλους ninja με ασημόχρωμα ρούχα. Αυτοί μεταφέρουν χρήσιμα αντικείμενα, που μπορείτε να τα συλλέξετε ώστε να αυξήσετε τη δύναμή σας. Τα γαλάζια φυλακτά σας βοηθούν πάρα πολύ, καθώς αποκτάτε έτσι ένα ανίκητο πνεύμα στο πλευρό σας, που μάχεται μαζί σας. Στα 16-bit μηχανήματα μέχρι και δύο πνεύματα μπορούν να σας συντροφεύουν, ενώ στις 8-bit εκδόσεις του παιχνιδιού έχετε τη δυνατότητα για ένα μόνο σύντροφο. Τα πράσινα φυλακτά αυξάνουν τις δυνατότητες του όπλου που χρησιμοποιείτε, και το καθιστούν πιο γρήγορο και θανατηφόρο. Αν το συγκεκριμένο όπλο έχει ήδη μεγιστοποιήσει τις ικανότητές του, τότε το επόμενο κατά σειρά όπλο βελτιώνεται - και ούτω καθεξής. Φυσικά, αν όλα τα όπλα είναι πλήρη, τότε συλλέγοντας ένα πράσινο φυλακτό κερδίζετε απλά ένα bonus. Τα χρυσά φυλακτά σας χαρίζουν μια επιπλέον ζωή, πράγμα απαραίτητο για το συγκεκριμένο παιχνίδι, που δεν φημίζεται για την ευκολία του. Στις 16-bit εκδόσεις, τα κόκκινα φυλακτά εξοπλίζουν τα πνεύματα - συντρόφους σας με ένα ανίκητο περιστρεφόμενο πύρινο σκοινί.

Η συλλογή ενός φυλακτού υπερενέργει-

Σίγουρα θα έχετε βαρεθεί να βλέπετε τα χαιρέκακα μηνύματα του υπολογιστή "Game Over" και "Play again?", πριν καλά - καλά ζεστάνετε το joystick. Προσοχή: Μην κλωτσάτε το μόνιτορ! Φανείτε έξυπνοι και διαβάστε αυτά που ακολουθούν.Θα μπορέσετε έτσι να τελειώσετε ένα ακόμη επιλεγμένο παιχνίδι, και το σπουδαιότερο, να γλιτώσετε και τις 70.000 δραχμές για ένα καινούριο μόνιτορ!

ας εξοπλίζει εσάς και τους συντρόφους σας ως εξής:

ΣΠΑΘΙ: Με κάθε του χρήση, το εξοπλισμένο σπαθί αφήνει πίσω του μια ζώνη από πύρινα δαχτυλίδια. Αυτά παραμένουν για αρκετό χρόνο, και δημιουργείται έτσι μια αδιαπέραστη ζώνη πυρός.

ΓΑΝΤΖΟΣ: Ο εξοπλισμένος γάντζος μπορεί να περιστρέφεται κατά 360 μοίρες, γεγονός που σας επιτρέπει να καλύπτετε τα νώτα σας.

ΣΟΥΡΙΚΕΝ: Εξοπλίζοντας αυτό τον τύπο όπλου, τριπλασιάζετε την ποσότητα από σούρικεν που μπορείτε να πετάτε στον αντίπαλο ανά πάσα στιγμή.

ΔΥΝΑΜΙΤΗΣ: Ομοια με τα σούρικεν, ενώ επίσης μπορείτε να τον χρησιμοποιείτε με μεγαλύτερη ταχύτητα απ' ό,τι πριν. Ας δούμε όμως τα επίπεδα του παιχνιδιού, ένα προς ένα.

Επίπεδο (1). Βαθμός δυσκολίας 5/10.

Το πρώτο αυτό επίπεδο του παιχνιδιού αρχίζει, με τον ήρωα να βρίσκεται μέσα σε ένα μικρό άλσος με παγόδες και πολλά αγάλματα του Βούδα. Ολα είναι ειδυλλιακά, εκτός από τα σούρικεν και τις σπάθες που σφυρίζουν γύρω σας. Στην πρώτη αυτή φάση επιλέξτε το σπαθί και προσπαθήστε να αποφεύγετε τους επίγειους αντιπάλους σας. Με μεγάλα άλματα αντιμετωπίστε τους ninja που καιροφυλακτούν επάνω στα δέντρα, και συλλέξτε οποιοδήποτε φυλακτό αφήσουν πίσω τους. Προσπαθήστε έτσι να αποκτήσετε γρήγορα συντρόφους - πνεύματα και εξοπλισμό, καθώς θα τα χρειαστήτε σε δυσκολότερα επίπεδα. Μετά τη μεγάλη παγόδα, αλλάξτε οπλισμό σε δυναμίτες. Εκεί συναντάτε δύο μεγάλες καταπακτές στα αριστερά και στα δεξιά της οθόνης, απ' όπου ξεπηδάνε ninja. Σταθείτε στο κέντρο και αντιμετωπίστε με δυναμίτες την πλευρά που έχει τη στιγμή εκείνη τους περισσότερους εχθρούς. Μόλις ανατιναχθούν οι καταπακτές, ένα τεράστιο άγαλμα του Βούδα θ' αρχίσει να βγαίνει από το έδαφος. Σταθείτε στο κέντρο της οθόνης και αντιμετωπίστε το με δυναμίτες. Χρειάζονται πολλά κτυπήματα, αλλά είναι εύκολο να εξοντωθεί.

Επίπεδο (2). Βαθμός δυσκολίας 6/10.

Βαθιά πλέον μέσα στο δάσος, τα πράγματα σκουραίνουν. Ως συνήθως, συλλέξτε όσα περισσότερα φυλακτά μπορείτε. Απαραίτητα είναι τα πνεύματα - βοηθοί, γι' αυτό αν

χρειαστεί, οπισθοχωρήστε για να μαζέψετε περισσότερο οπλισμό. Οι κόκκινοι ninja που βρίσκονται πάνω στα δέντρα κτυπούν μόνο μια φορά, κι έτσι, αν έχουν ήδη πετάξει τα shuriken, μην ανησυχείτε. Οι λυκάνθρωποι και οι πύρινες μπάλες σκοτώνουν με την απλή επαφή, γι' αυτό να τους αποφεύγετε. Μετά τις γέφυρες θα χρειαστεί να επιδοθείτε σε ακροβατικά άλματα, καθώς το έδαφος βρίθει από εχθρούς με σπάθες. Στο τέλος του επιπέδου έχετε να αντιμετωπίσετε ένα θανατηφόρο μάγο που αναρριχάται στα δέντρα. Επιλέξτε το δυναμίτη ως όπλο. Μόλις ο μάγος αρχίζει να μετακινείται, σκαρφαλώστε στο επάνω δεξί δέντρο, μόλις έξω από την οθόνη. Κάθε φορά που ο εχθρός περνά από δίπλα, πετάξτε του δυναμίτη. Στη φάση αυτή αντιμετωπίστε τον με την ησυχία σας, διότι η θέση στην οποία στέκεστε είναι ασφαλής.

Επίπεδο (3). Βαθμός δυσκολίας 7/10.

Διασχίζετε ένα ερημικό τοπίο με βράχια και σποραδική βλάστηση. Ενα νέο είδος εχθρού κάνει την εμφάνισή του, που διαθέτει πυροβόλο όπλο. Είναι άκακοι, όσο δεν σταματούν για να σκοπεύσουν. Σκοτώστε τους, κατά προτίμηση με shuriken, όταν ετοιμάζονται να πάρουν θέση βολής. Αποφεύγετε τους γαλάζιους πολεμιστές την ώρα που κραδαίνουν τα ακόντιά τους, διότι είναι πιθανό να σας κτυπήσουν ανά πάσα στιγμή. Οταν τα πετούν στον αέρα, κινηθείτε προς εξόντωσή τους. Σε αυτό το επίπεδο υπάρχει ένα πύρινο σκοινί που μπορεί να αποκτηθεί, και είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για την αντιμετώπιση του τελικού εχθρού. Αν και σχετικά εύκολο, το επίπεδο αυτό είναι μεγάλο σε διάρκεια, και μπορεί να χάσετε εύκολα αν δεν εξοπλιστείτε καλά. Ο αντίπαλός σας στο τέλος του επιπέδου είναι ένας πρασινωπός ninja γύρω στα δύο κι εξήντα (!), που διαθέτει μια κοφτερή σπάθα. Διαλέξτε το σπαθί (κατά προτίμηση το ενεργοποιημένο) και αφήστε τον να σας πλησιάσει. Οταν θα είναι έτοιμος να σας κόψει στα δύο, πηδήξτε από πάνω του και δώστε του πολλαπλά κτυπήματα. Επαναλάβατε μερικές φορές την ίδια διαδικασία, αλλάζοντας απλώς πλευρά επίθεσης.

Επίπεδο (4). Βαθμός δυσκολίας 8/10.

Το επίπεδο αυτό είναι σύνθετο, καθώς αποτελείται από τρία επιμέρους τμήματα.

Το πρώτο τμήμα θυμίζει αρκετά το επίπεδο (1), με τη διαφορά ότι οι εχθροί είναι πολλαπλάσιοι και πιο επίμονοι στις επιθέσεις τους. Βρίσκεστε στο εξωτερικό δρομάκι μιας σειράς από παγόδες, κι έχετε τη δυνατότητα να σκαρφαλώνετε και στις οροφές τους. Οι ροζ ninja σας απειλούν με γάντζους μόνο όταν βρεθείτε εντός βολής. Καθώς κάνουν την εμφάνισή τους στην οθόνη, μετακινηθείτε εναλλάξ στην οροφή και στο πάτωμα της παγόδας. Θα ξεγελάσετε έτσι τον ροζ ninja, αλλά θα σας ακολουθήσουν οι εχθροί με τα σπαθιά. Πισωγυρίστε γρήγορα για να τους σκοτώσετε.

Το δεύτερο τμήμα είναι αρκετά σύντομο. Σταθείτε στο ταβάνι όσο το δυνατόν περισσότερο, και αποφύγετε πάση θυσία τους πασάλους από bamboo. Προσέξτε τους γαλάζιους ninja στη σκεπή, διότι θα προσπαθήσουν να σας κτυπήσουν μέσα από το ταβάνι.

Στο τρίτο και τελευταίο τμήμα τρέχετε και πηδάτε συνεχώς, χωρίς σταματημό, παρά μονάχα αν απειλείται η ζωή σας. Μη σπαταλάτε χρόνο, γιατί ο τοίχος πέφτει διαρκώς και κινδυνεύετε άμεσα. Οταν συναντήσετε τους βράχους που κινούνται, σταθείτε στο έδαφος για να τους προσελκύσετε. Δεν ακολουθούν προσχεδιασμένες τακτικές, κι έτσι θα προσπαθήσουν και οι δύο μαζί να σας συνθλίψουν. Επιλέξτε τους δυναμίτες και ανατινάξτε με πολλαπλά κτυπήματα τα φαναράκια που υπάρχουν στις τέσσερις πλευρές τους. Πρέπει να μην καθυστερήσετε πολύ, διότι οι βράχοι θα αρχίζουν να κινούνται πολύ γρήγορα.

Επίπεδο (5). Βαθμός δυσκολίας 6/10.

Να και κάτι εύκολο, μετά τον προηγούμενο Γολγοθά. Σκαρφαλώνετε ένα βουνό με πολλές σπηλιές. Στις εισόδους των σπηλιών καιροφυλακτούν ninja. Στέκονται εκεί περισσότερο για να σας τρομοκρατήσουν, παρά για να σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Ουσιαστικά δεν χρειάζεται να σκοτωθεί ούτε κουνούπι, προκειμένου να αναρριχηθείτε στην κορυφή. Παρ' όλα αυτά, θα χρειαστεί κάποια εξάσκηση και σχεδιασμός, για να βρείτε την πλέον ασφαλή διαδρομή, μακριά από τα θανατηφόρα αέρια. Στο τέλος, αντιμετωπίζετε ένα ζευγάρι από θεόρατους πολεμιστές. Ακολουθήστε την ίδια τακτική όπως στο τρίτο επίπεδο. Απαραίτητη είναι η παρουσία των πνευμάτων - βοηθών.

Επίπεδο (6). Βαθμός δυσκολίας 5/10.

Ακόμα ευκολότερο αυτό το επίπεδο, χαρακτηρίζεται από την ύπαρξη ενός τεράστιου χαρταετού, που πετάει με τη βοήθεια των μαγικών ικανοτήτων πολλών ninja. Τελικά, φαίνεται πως οι προγραμματιστές του παιχνιδιού είχαν και κάποια πρωτότυπη ιδέα. Από τους ninja που πετούν μαζί με το χαρταετό, μοναχά ο μεσαίος πρέπει να σκοτωθεί, προκειμένου να τελειώσετε το επίπεδο. Οι υπόλοιποι απλά επαναεμφανίζονται. Χρησιμοποιήστε shuriken ή πύρινα σπαθιά (εφόσον διαθέτετε) και σταθείτε στο δεξί μέρος της οθόνης. Σημαδέψτε καλά το μεσαίο πολεμιστή και δώστε του πολλαπλά κτυπήματα με ταχύτητα. Ο χαρταετός γρήγορα θα διαλυθεί.

Επίπεδο (7). Βαθμός δυσκολίας 7/10.

Μετά από μια σύντομη και εύκολη πορεία μέσα από μια βραχώδη σπηλιά, αρχίζει η πτώση σας στα άδυτα του κακού Warlock. Ξανά χρειάζεται εξάσκηση για να αποφύγετε τα δηλητηριώδη αέρια. Κατά τη διάρκεια της πτώσης, σταθείτε στη δεξιά πλευρά της οθόνης. Θα χρειαστεί να κινηθείτε αριστερά τουλάχιστον μια φορά, για να αποφύγετε τους zombi ninjas. Αφού φτάσετε στο έδαφος κινηθείτε αριστερά, ώσπου να συναντήσετε τον Warlock. Αυτός πετά πυροτεχνήματα από τη μαγική του σφαίρα κάθε λίγα δευτερόλεπτα. Προσελκύστε τα, και με ένα γρήγορο άλμα αποφύγετέ τα. Κτυπήστε γρήγορα τον κακό μάγο με δυναμίτες. Απαιτούνται περίπου τριακόσια κτυπήματα, γι' αυτό απαραίτητη είναι η ύπαρξη είτε βοηθού είτε ενεργοποιημένου δυναμίτη. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία κάθε φορά που ο Warlock εκτοξεύει πυροτεχνήματα. Μόλις σκοτωθεί, απολαύστε το τέλος!

● **ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ**

AMIGA: Μόλις αρχίσει το παιχνίδι, κατά τη διάρκεια που ο ήρωας πέφτει στην οθόνη, πληκτρολογήστε "NO HUNS AT HAMPDEN AND NO SKOL AT IBROX", πριν αυτός προσγειωθεί. Αυτό επιτρέπει να περνάτε σε άλλο επίπεδο, πατώντας τα πλήκτρα από το 0 ως το 9.

SPECTRUM: Αφού φορτώσει το παιχνίδι, και εφόσον διαθέτετε κάποιο περιφερειακό τύπου Multiface, δώστε POKE 43521,0.

"THE COLONEL'S BEQUEST"

ή η επιστροφή στις ρίζες της Roberta Williams

Η Sierra γιορτάζει τα δέκα χρόνια από την ίδρυσή της. Μια ομολογουμένως χρυσή δεκαετία, αφού κατόρθωσε σιγά-σιγά να αναδειχτεί η πιο δημοφιλής, αλλά και πιο επικερδής εταιρία παραγωγής adventures. Ιδρύτρια αλλά και ψυχή της περιβόητης Sierra είναι η Roberta Williams, δημιουργός της πολύ πετυχημένης σειράς των King's Quests. Δεν είναι λοιπόν τυχαίο το ότι η Roberta διάλεξε αυτή ακριβώς τη στιγμή για να κυκλοφορήσει μια αστυνομική περιπέτεια, η οποία μας παραπέμπει στο παρελθόν, στο θρυλικό Mystery House, την περιπέτεια με την οποία γεννήθηκε το όνομα της εταιρίας.

● **Του Ανδρέα Τσουρινάκη**

Πιστεύω οι φανατικοί φίλοι της Sierra να μη χάσουν το διαγωνισμό για τα δεκάχρονα της εταιρίας, που δημοσιεύτηκε στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού. Οι ερωτήσεις δεν είναι δύσκολες, απλά είναι λίγο πονηρές. Γι' αυτό λοιπόν προσέξτε πριν απαντήσετε. Ας δούμε όμως και τα νέα από το χώρο της παραγωγής. Η Lucasfilm κυκλοφόρησε τελικά το LOOM του Brian Moriarty. Οσοι δεν το έχετε ακόμη δει, μη χάσετε καθόλου χρόνο. Τρέξτε να το αγοράσετε. Είναι ομολογουμένως εκπληκτικό, και σίγουρα θα διεκδικήσει τον τίτλο του πιο πρωτότυπου adventure που έχει γίνει ποτέ. Αποτελεί μια φανταστική σύλληψη, αλλά δεν είναι τυχαίο, φυσικά, το ότι ο Brian ήταν ένας από τους τρεις καλύτερους προγραμματιστές της Infocom. Και μια και αναφέραμε την Infocom, μάθετε ότι η Virgin/Mastertronic αγόρασε τα δικαιώματα της εταιρίας από την Activision! Ετσι, θα ξανακυκλοφορήσουν όλες οι περιπέτειες της εταιρίας στην τιμή των 7,95 δολαρίων η καθεμιά. Αυτό που δεν ανακοινώθηκε, είναι αν η αγορά αυτή σημαίνει ότι η Infocom θα βγάλει και νέες περιπέτειες. Κυκλοφόρησε επίσης το OPERATION STEALTH από την εταιρία που πριν λίγο καιρό μας είχε δώσει το Future Wars. Εχει ακόμη καλύτερα γραφικά, διατηρεί την ίδια μέθοδο χειρισμού, αλλά αυτή τη φορά είναι πολύ μεγαλύτερο και σε γρίφους και σε δράση. Μην το χάσετε επίσης.

Η Accolade κυκλοφόρησε για τους IBM συμβατούς το SEARCH FOR THE KING, ένα animated adventure στηριγμένο σε μια σειρά της αμερικανικής τηλεόρασης. Η ίδια εταιρία ανακοίνωσε και την έκδοση του ALTERED DESTINY για το Νοέμβρη. Η Rainbow Arts κυκλοφόρησε το KHALAN, ένα πολύ ενδιαφέρον κράμα στρατηγικής και adventure, με εντυπωσιακά γραφικά και ήχο.





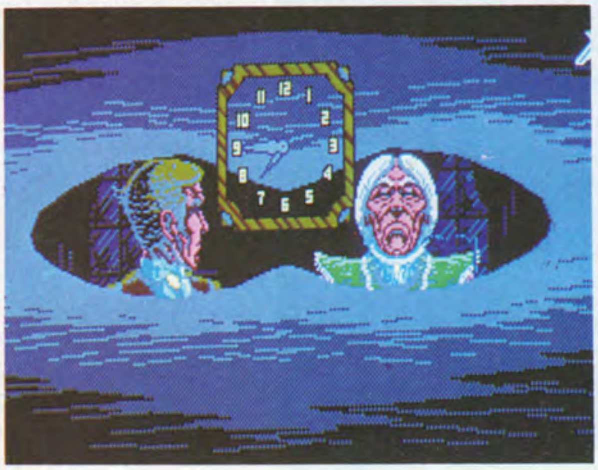
Τον επόμενο μήνα επίσης, θα κυκλοφορήσει και η νέα περιπέτεια της Magnetic Scrolls, το από καιρό αναμενόμενο WONDERLAND. Οι ειδικοί λένε ότι το σύστημα κατασκευής του είναι τόσο εντυπωσιακό, που σίγουρα θα σημαδέψει τη δεκαετία του '90 στο χώρο των adventures. Περισσότερα όμως γι' αυτό τον επόμενο μήνα. Τέλος, μια ακόμη ευχάριστη είδηση: Η Sierra ανακοίνωσε ότι ανοίγει κατευθείαν δικό της γραφείο στην Ευρώπη, που θα έχει την ευθύνη για τις κυκλοφορίες των περιπετειών της στην ήπειρό μας. Τι σημαίνει αυτό; Κατ' αρχάς ότι οι νέες παραγωγές της εταιρίας θα μας έρχονται πια πολύ πιο γρήγορα, σχεδόν ταυτόχρονα με την Αμερική, και όχι με καθυστέρηση 2-3 μηνών, όπως γινόταν μέχρι τώρα. Ας ελπίσουμε ότι ταυτόχρονα θα μειωθεί και το κόστος των περιπετειών, γιατί η τιμή τους είναι πραγματικά λίγο ακριβή. Καιρός όμως να δούμε πιο αναλυτικά την περιπέτειά μας.

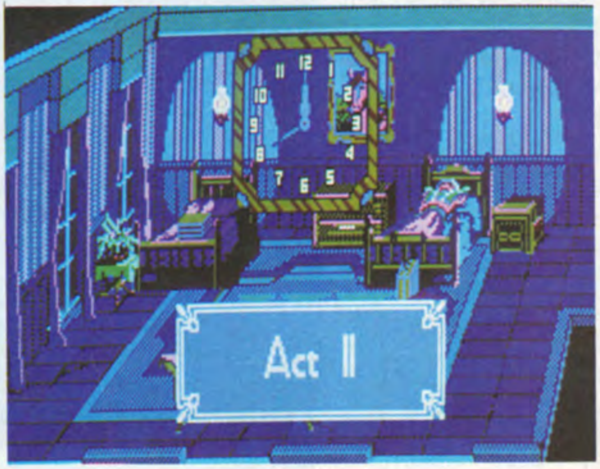
ΣΕΝΑΡΙΟ

Η περιπέτεια ξεκινά στη Λουιζιάνα το 1925, στο πανεπιστήμιο Tulane της Νέας Ορλεάνης. Σ' ένα διάλειμμα των μαθημάτων, η Laura Bow είναι καθισμένη σε ένα παγκάκι και διαβάζει ένα βιβλίο, όταν την πλησιάζει η συμμαθήτριά της, Lillian Prune, και της προτείνει να έρθει μαζί της στην έπαυλη του θείου της, Henri Dijon, για το σαββατοκύριακο. Η Laura, παρά τις πρώτες της αντιρρήσεις, τελικά δέχεται. Έχοντας κληρονομήσει από τον πατέρα της, ντετέκτιβ στην αστυνομική δύναμη της Νέας Ορλεάνης, την περιέργεια και τη διάθεση για εξερεύνηση, βρίσκει τελικά ότι θα είναι πιο ενδιαφέρουσα η οικογενειακή αυτή συνάντηση πάνω σ' ένα ιδιόκτητο νησί, παρά το διάβασμα για τις εξετάσεις της στη βιολογία.

Τελικά, φτάνουν στο νησάκι που είναι στο κέντρο ενός βάλτου, την ώρα που αρχίζει να βραδιάζει. Το μέρος έχει κάτι το τρομακτικό. Η Laura ομολογεί, λίγο φοβισμένη, ότι δεν είναι όπως το φανταζόταν. Η Lillian της εξηγεί ότι ο θείος της ήταν συνταγματάρχης στον αμερικανο-ισπανικό πόλεμο, και τώρα πια προτιμά την ησυχία. Αυτός είναι και ο λόγος που ζει απομονωμένος σ' αυτό το νησί. Οταν ήταν μικρή, την καλούσε εκεί τα καλοκαίρια, και φαίνεται ότι είναι η μόνη απ' όλη την οικογένεια που πραγματικά συμπαθούσε. Τώρα είναι αρκετά περίεργη να μάθει γιατί ο θείος της κάλεσε αυτή την οικογενειακή συνάντηση. Τους ανοίγει ο υπηρέτης - μπάτλερ Jeeves, ο οποίος στην αρχή δεν θυμάται τη Lillian. Περνούν μέσα στην τραπεζαρία. Κάθονται γύρω από το τραπέζι όπου ήδη είναι οι: Ethel Prune, μητέρα της Lillian, Gertrude Dijon, χήρα του αδελφού του συνταγματάρχη, Gloria Swansong, κόρη της Γερτρούδης, Rudolph Dijon, γιος της Γερτρούδης, δηλ. αδελφός της Γκλόριας - και οι δύο ανήψια του συνταγματάρχη - Clarence Sparrow, ο πληρεξούσιος του συνταγματάρχη, και Dr Wilbur, ο γιατρός του εδώ και πολλά χρόνια. Κατά τη διάρκεια του δείπνου, η Laura συστήνεται στους υπόλοιπους καλεσμένους. Μετά από λίγο, έρχεται ο συνταγματάρχης, σε μια αναπηρική καρέκλα, βοηθούμενος από την υπηρέτριά του, Fifi, μια ξανθιά και αισθησιακή νοσοκόμα. Ο συνταγματάρχης τους λέει τα εξής: "Είμαι χαρούμενος που βλέπω ότι όλοι είστε εδώ. Θα

ΕΤΑΙΡΙΑ:	Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:	IBM, Amiga, Atari ST, Macintosh, IBM συμβατοί, Apple
ΤΥΠΟΣ:	Animated 3-D





αναρωτιέστε γιατί σας κάλεσα. Οπως ξέρετε, είμαι πάμπλουτος. Δυστυχώς, πιστεύω ότι το τέλος μου είναι κοντά, κι έτσι αποφάσισα να κληροδοτήσω τα εκατομμύριά μου στον καθένα σας...". Τότε προσέχει τη Laura, και τη ρωτά ποια είναι. Αυτή του συστήνεται, κι αυτός συνεχίζει: "...Πού είχα μείνει; Α, ναι! Ελεγα στον καθένα σας, εκτός φυσικά από τη δεσποινίδα Bow. Λοιπόν, θα κληρονομήσετε όλοι ίσα μερίδια, μετά το θάνατό μου. Αν κάποιος από σας πεθάνει πριν από μένα, το μερίδιό του θα μοιραστεί εξίσου στους υπόλοιπους". Τελειώνοντας, ζητά από τους συγγενείς του συγγνώμη, γιατί πρέπει να αποσυρθεί. Τους εύχεται καληνύχτα, και τους λέει ότι θα τους ξαναδεί όλους πάλι το πρωί. Η Fifi, σπρώχνοντας το καροτσάκι, πηγαίνει το συνταγματάρχη στο ιδιαίτερο δωμάτιό του.

Τότε αρχίζει ένα πραγματικό πανδαιμόνιο. Ακολουθούν οι εξής διάλογοι:

Γερτρούδη: "Μπορείτε να το πιστέψετε;".

Ρούντυ: "Ο γέρο-τράγος"!

Γκλόρια: "Είμαι έκπληκτη που δεν προσπαθεί να τα πάρει μαζί του πεθαίνοντας, τέτοιος τσιγγούνης που είναι".

Ρούντυ: "Δεν νομίζω ότι ειδικά εσύ αξίζεις καθόλου χρήματα".

Γκλόρια: "Μίλα για τον εαυτό σου".

Κλάρενς: "Πόσα νομίζετε ότι έχει;".

Ο γιατρός: "Εγώ ξέρω τι θα κάνω με το μερίδιό μου"!

Κλάρενς: "Μερίδιό σου. Στοιχηματίζω ότι θα σε άφησε απ' έξω".

Γερτρούδη: "Αναρωτιέμαι, πόσο άρρωστος είναι;".

Εθελ: "Πιστεύεις ότι θα πεθάνει σύντομα;".

Τότε η Lillian εκνευρισμένη σηκώνεται και ...νάζει: "Αρκετά! Η Laura και εγώ θα αποσυρθούμε στο δωμάτιό μας". Πηγαίνοντας πάνω, η Lillian πηγαίνει στο μπάνιο για να φρεσκαριστεί λίγο. Σου λέει να νιώθεις σαν το σπίτι σου, κι αν θέλεις να εξερευνήσεις γύρω σου. Εδώ λοιπόν αρχίζει ουσιαστικά η περιπέτεια αυτή. Σεις παίρνετε το μέρος της Laura Bow. Και φυσικά θα χρειαστεί όλη σας τη βοήθεια, στην προσπάθειά της να μάθει και να λύσει το μυστικό της κληρονομιάς.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΜΟΥΣΙΚΗ – ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Τα γραφικά του Colonel's Bequest, κρίνοντάς τα σαν σχεδιασμό χώρων και χαρακτήρων, είναι μάλλον ό,τι καλύτερο έχει δώσει μέχρι τώρα η εταιρία στον τομέα αυτό. Προσέξτε. Εδώ δεν μιλάμε για τα ειδικά εφέ που υπάρχουν σε μερικές σκηνές του Hero's Quest και του Conquest of Camelot, τα οποία σίγουρα κινούνται σ' άλλα, σχεδόν κινηματογραφικά επίπεδα. Μιλάμε για την απόδοση των διάφορων χώρων, το ρεαλισμό τους, την αισθητική τους, για τους φοβερά προσεγμένα σχεδιασμένους χαρακτήρες, με ρεαλιστική αλλά και υποβλητική κίνηση, που αναπαράγουν πειστικότατα τη μυστηριακή ατμόσφαιρα που φαίνεται να επικρατεί στο μικρό αυτό νησί. Υπάρχουν γύρω στα 65 βασικά γραφικά τοποθεσιών, με υπέροχους χρωματισμούς που αναδεικνύουν την ατμόσφαιρα μυστηρίου που υπάρχει στην περιπέτεια. Η μουσική του είναι αρκετά καλή, με αρκετές εναλλαγές, υποβλητική, όπως δηλ. χρειάζεται σε μια περιπέτεια μυστηρίου και ίντριγκας. Αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι σ' ορισμένα σημεία είναι κάπως μονότονη, πρέπει να παραδεχτούμε ότι ο Ken Allen, που έγραψε τη μουσική, έχει κάνει εξαιρετική δουλειά.

Ας έλθουμε στο χειρισμό της περιπέτειας. Κατ' αρχάς έχουμε το μενού με τις έτοιμες εντολές, που υπάρχει στο πάνω μέρος της οθόνης. Εμφανίζεται πατώντας το πλήκτρο escape. Το F2 λοιπόν ανοίγει ή κλείνει τον ήχο, το F3 ή η SPACE BAR επαναλαμβάνει την προηγούμενη εντολή, τα F5 και F7 κάνουν SAVE ή RESTORE αντίστοιχα. Το F9 ξαναρχίζει την περιπέτεια από την αρχή. Το πλήκτρο TAB ή τα Control+I δείχνουν τι κρατάς (inventory), τα Control+P είναι η παύση, τα Control+C ακυρώνουν μια πληκτρολογημένη εντολή, ενώ τα Control+Q κάνουν το quit. Η ταχύτητα ρύθμισης του χαρακτήρα ρυθμίζεται με τα +, - και =. Εδώ πρέπει να πω ότι προτιμώ τη ρύθμιση που υπάρχει σ' άλλες περιπέτειες, υπό τη μορφή μιας γραμμής, που τη μικραίνεις ή την αυξάνεις, γιατί τότε τουλάχιστον ξέρεις τι σου συμβαίνει. Τέλος, για ακόμη μεγαλύτερη διευκόλυνσή σου, υπάρχουν οι εντολές Control+L που αντιστοιχεί στην LOOK AT, Control+A που είναι η ASK ABOUT, Control+T που είναι η TELL ABOUT κ.λπ. Σημειώστε ότι χρησιμοποιώντας το mouse μπορείς να πάρεις την περιγραφή του αντικειμένου ή χαρακτήρα που θέλεις. Τοποθέτησε το βέλος του mouse όπου θέλεις, και



πάτα τα δύο πλήκτρα του (ή πάτα το shift key). Αυτή η μέθοδος, που δυστυχώς δεν υπάρχει σε όλες τις περιπέτειες της εταιρίας, είναι πολύ χρήσιμη, ειδικά όταν δεν ξέρεις πώς ονομάζεται κάποιο συγκεκριμένο αντικείμενο. Το λεξιλόγιο του Colonel's Bequest είναι όσο χρειάζεται, ώστε να μη συναντήσει ιδιαίτερα προβλήματα κανένας χρήστης. Μερικά από τα ρήματα που θα χρειαστείτε για να ξεδιαλύνετε το μυστήριο, είναι: LOOK, LOOK AROUND, LOOK AT, ASK, ASK ABOUT, TALK, TALK ABOUT, TELL, TELL ABOUT, LOOK IN, MOVE, OPEN, CLOSE, WASH, GET, TAKE, SEARCH, SHOW, THROW, GIVE, READ, LOOK WITH, SIT, STAND, RAISE, PULL, OIL, UNLOCK, SMELL, INSERT, PRY, LOAD, SHOOT, PUSH, TURN, JUMP, LEAVE κ.λπ. Τελειώνοντας, δύο λόγια για το πακέτο της περιπέτειας. Είναι εντυπωσιακό, ανάμεσα στ' άλλα υπάρχει και το σημειωματάριο με το μολύβι της Laura. Ξεκινώντας η περιπέτεια σου ζητά να αναγνωρίσεις ένα δακτυλικό αποτύπωμα, από τα 14 διαφορετικά που υπάρχουν, και τα οποία διαβάζονται με έναν ειδικό φακό τύπου Σέρλοκ Χολμς. Εξυπνη ιδέα και απόλυτα δεμένη με την πλοκή της περιπέτειας. Πραγματικά εντυπωσιακή δουλειά.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ – ΔΡΑΣΗ – ΓΡΙΦΟΙ

Το Colonel's Bequest είναι πρώτα απ' όλα ένα adventure μυστηρίου. Δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση λοιπόν να πετύχεις μια ρεαλιστική και πειστική ατμόσφαιρα. Εδώ όμως η εταιρία πετυχαίνει απόλυτα, και σ' αυτό βοηθούν όλα: Τα όμορφα γραφικά, τα σωστά χρώματα, η φοβερή δουλειά που έχει γίνει στους διαλόγους των χαρακτήρων, και τελικά μια σειρά έξυπνων γρίφων, πάνω στους οποίους έχει υφανθεί με ιδιαίτερη επιμέλεια μια αρκετά εντυπωσιακή πλοκή. Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας εντείνεται σταδιακά όσο προχωράει η δράση, η οποία χωρίζεται σε οκτώ πράξεις - σαν ένα θεατρικό έργο. Κάθε πράξη αντιστοιχεί σε μια ώρα, όχι φυσικά πραγματικού χρόνου. Σε κάθε πράξη υπάρχουν 4 συγκεκριμένες οθόνες που καθεμία όταν τη δεις, προχωράει το ρολόι κατά ένα τέταρτο. Αν δεν δεις μία από τις προαναφερθείσες οθόνες, ο χρόνος δεν κυλά. Ετσι μπορείς ενδιάμεσα να κάνεις μιά σειρά ενεργειών, που είναι απαραίτητες σε κάθε πράξη. Αυτό έχει και την αντίθετη πλευρά του. Ξέροντας πια τις τέσσερις εικόνες χρόνου της κάθε πράξης, μπορείς εύκολα να φτάσεις σ' ένα τέλος - από τα πολλά της περιπέτειας, είτε δηλ. βρίσκοντας τον πραγματικό δολοφόνο είτε όχι. Στο τέλος η περιπέτεια περιέχει μια λίστα από 24 διαφορετικές κατηγορίες στοιχείων, στις οποίες βλέπεις πόσο έχεις προχωρήσει στην καθεμία. Ετσι, ξαναγυρνώντας κάθε φορά στην περιπέτεια, θα ανακαλύπτεις όλο και περισσότερα πράγματα. Ας δούμε όμως λίγο πιο αναλυτικά τη δράση της περιπέτειας. Στο τέλος κάθε πράξης υπάρχει κι ένα πτώμα, το οποίο όμως ανακαλύπτεις στην επόμενη πράξη. Κατά σειρά λοιπόν θα βρεις τα πτώματα των: Gertie, Dr Wilbur, Gloria, Ethel, Jeeves και Fifi, Clarence και της Lillian. Πρέπει να ανακαλύψεις τον ή τους δολοφόνους, ανακαλύπτοντας ταυτόχρονα και τι μυστικό κρύβει ο κάθε χαρακτήρας. Αντίστοιχα, μια σειρά πράξεων δεν μπορεί παρά να γίνει σε συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Ετσι, για να μπείτε στο κελάρι πρέπει να περιμένετε τον Jeeves να γυρίσει από τις εξωτερικές δουλειές στην έπαυλη, στο τέλος δηλαδή της δεύτερης πράξης. Τη λάμπα από το σταύλο δεν μπορείτε να την πάρετε πριν από την τρίτη πράξη, οπότε βρίσκεις και το καρότο που χρειάζεται για να ταΐσεις το άλογο. Τα πτώματα ανάλογα με το τι έχετε κάνει, θα τα βρείτε σε διαφορετικά μέρη. Το πτώμα της Gertie θα το βρείτε έξω από το δωμάτιο του μπιλιάρδου, του γιατρού της θα 'ναι ή στο στάβλο ή στην εκκλησία, της Gloria μέσα στο πηγάδι ή στο gazebo, της Ethel ή στον πίσω κήπο ή στο carriage, του Jeeves και της Fifi στο δωμάτιο της Fifi, του Clarence στο μπάνιο ή στο δωμάτιο του γιατρού, και τέλος της Lillian στο συντριβάνι.



Βασικό ρόλο στη διαλεύκανση των φόνων, αλλά και των μυστικών των διάφορων χαρακτήρων, θα παίξει η ικανότητά σας να επικοινωνείτε με τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Πρέπει να ρωτάτε ή να πληροφορείτε τους πάντες για τα πάντα, να τους δείχνετε ή και να τους ρωτάτε για μια σειρά αντικειμένων. Ετσι σιγά-σιγά θα συλλέγετε όλο και περισσότερες πληροφορίες.

Πρέπει επίσης να βρείς τι γίνονται τα διάφορα πτώματα, κι αυτό

γιατί μετά από λίγο εξαφανίζονται. Πρέπει να βρεις την κρύπτη όπου αυτά μαζεύονται, αλλά γι' αυτό θα χρειαστείς φως, ώστε να μπορέσεις να μπεις σ' αυτήν, κι αυτό δεν μπορεί παρά να γίνει μόνο στην έβδομη πράξη.

Θα μπορέσεις να ξεδιαλύνεις ένα παμπάλαιο μυστικό που υπάρχει στο νησί, κάτι σαν κατάρα, που συνδέεται μ' ένα θαμμένο θησαυρό; Θα μπορέσεις να μπεις στην κλειδωμένη σοφίτα, αλλά και πότε; Τι μυστικό κρύβει πραγματικά ο συνταγματάρχης, και ποιο μυστικό κατατρέχει τη Lillian;

Το Colonel's Bequest είναι ένα πραγματικό διαμάντι. Είναι μια εκπληκτική περιπέτεια, σίγουρα μια από τις καλύτερες στιγμές της Sierra. Σ' όσους αρέσουν οι αστυνομικές ιστορίες, ιστορίες γεμάτες μυστήριο, δολοπλοκίες, φόνους, χαμένους θησαυρούς κι άλλα πολλά, θα βρουν στο Colonel's Bequest το πιο αντιπροσωπευτικό δείγμα του είδους. Συγχαρητήρια, Roberta, έκανες για μια ακόμη φορά εξαιρετική δουλειά.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας την περιπέτεια, το ρολόι δείχνει 7 μ.μ. ακριβώς. Η πρώτη πράξη (ACT I) αρχίζει. Η Λίλιαν φεύγοντας για το μπάνιο, σου προτείνει να ρίξεις μια ματιά στο σπίτι. Κάνε inventory (TAB). Εχεις ένα μολύβι και το σημειωματάριό σου, τα οποία περιέχονται και στο πακέτο της περιπέτειας. Προχώρησε και μπες στο πρώτο δωμάτιο δεξιά. LOOK. Βλέπεις την Εθελ, τη μητέρα της Lillian και μικρότερη αδελφή του συνταγματάρχη. TALK TO ETHEL,ASK ETHEL ABOUT LILLIAN. Αποκτάς τις πρώτες σου πληροφορίες. Γύρνα αριστερά στο δωμάτιό σου. Λίγο πριν την αριστερή πόρτα, που οδηγεί στο χωλ, σταμάτα και LOOK LITTLE DOOR,OPEN LITTLE DOOR,LOOK IN CHUTE. Κατασκότεινα. Πού να καταλήγει άραγε; CLOSE DOOR. Τώρα προχώρα αριστερά και βγες από το δωμάτιό σου. Προχώρησε και μπες στη βορινή πόρτα. Βλέπεις τη Lilian. TALK LILLIAN,LOOK LILLIAN. Περίμενε και μόλις φύγει, WASH HANDS. Τώρα φύγε και γύρνα στο χωλ. Βλέπεις δύο ντουλάπες. Πήγαινε και στάσου κοντά στην αριστερή, στο πιο κοντινό προς τα σένα μέρος της. LOOK IN THE CABINET,LOOK FLOOR. Βλέπεις κάποια παράξενα σημάδια, ακριβώς μπροστά από τη ντουλάπα. MOVE CABINET. Σωστή σκέψη. Ανακάλυψες ένα μυστικό δωμάτιο. Προχώρησε και ανέβα στη μικρή πλατφόρμα (LOOK ROOM,LOOK PLATFORM). Στρίψε τη Laura βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπεις την οθόνη που αντιστοιχεί σ' ένα τέταρτο της περιπέτειας. Το ρολόι δείχνει 7:15 μ.μ. Παρατήρησε τον Colonel και τη Fifi, καταγράφοντας προσεχτικά τη συζήτησή τους. Βγες πίσω στο χωλ. Μπες στο δωμάτιο του συνταγματάρχη. TALK COLONEL. Μπες αριστερά στο δωμάτιο του γιατρού, LOOK BED,LOOK DOCTOR'S BAG. Γύρνα στο χωλ. Πλησίασε στη δεξιά ντουλάπα, στεκόμενος πάλι στο κοντινό προς τα σένα μέρος της. LOOK CABINET,LOOK IN CABINET,LOOK FLOOR. Χμ! τα ίδια σημάδια όπως και πριν, άρα MOVE CABINET. Ανακάλυψες ένα δεύτερο μυστικό δωμάτιο. Μέσα LOOK ROOM,LOOK PLATFORM. Ανέβα στην πλατφόρμα, στρίψε τη Laura βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπεις τη φίλη σου Lillian και τη μητέρα της Ethel, σε μια αρκετά ενδιαφέρουσα συζήτηση. Αρχίζεις να νιώθεις ότι κάτι δεν πάει καθόλου καλά. Βγες πίσω στο χωλ, προχώρησε νότια και κατέβα τις σκάλες που οδηγούν στο ισόγειο. Προχώρησε βόρεια, αποφεύγοντας να περάσεις κάτω από τον πολυέλαιο, αλλιώς θα έχεις την πρώτη σου μεγάλη έκπληξη. Πήγαινε κοντά στο ρολόι. LOOK CLOCK. Δείχνει την ώρα της περιπέτειας, LOOK FLOOR. Πάλι τα ίδια σημάδια, λες και εδώ; MOVE CLOCK. Ανακάλυψες το τρίτο μυστικό δωμάτιο του σπιτιού. Μέσα προχώρησε στην πλατφόρμα, στρίψε τη Laura βόρεια και LOOK HOLES. Βλέπεις το γιατρό μόνο του, να διαβάζει. Στρίψε τώρα τη Laura νότια και LOOK HOLES. Βλέπεις την οθόνη που αντιστοιχεί σ' ένα ακόμη τέταρτο της περιπέτειας. Το ρολόι δείχνει 7:30 μ.μ. Κατάγραψε προσεκτικά τη συζήτηση της Gloria και του Rudy στο δωμάτιο του μπιλιάρδου. Βγες στο χωλ και μπες στην αριστερή πόρτα. Παρακολουθείς μια αποκαλυπτική συζήτηση μεταξύ του γιατρού και της Gloria. Κατάγραψέ την κι αυτή. Γύρνα πίσω, προχώρα δεξιά, πέρνα την τραπεζαρία και μπες στην κουζίνα. LOOK AROUND,OPEN REFRIGERATOR. Βρίσκεις ένα κόκαλο. TALK CELIE. Δεν δείχνει ιδιαίτερα φιλική απέναντί σου. LOOK DOG,PAT DOG. Γύρνα πίσω στο χωλ και πλησίασε τον καθρέφτη, απέναντι από το ρολόι. LOOK MIRROR,LOOK FLOOR. Πάλι τα ίδια σημάδια. MOVE MIRROR. Ανακάλυψες το τέταρτο μυστικό δωμάτιο του σπιτιού. Μέσα ανέβα στην πλατφόρμα, στρίψε τη Laura νότια και LOOK HOLES. Ενα ακόμη τέταρτο της πρώτης πράξης. Το ρολόι τώρα δείχνει 7:45 μ.μ. Κατάγραψε τη συζήτηση μεταξύ της Gertie και του Clarence. Βγες, ανέβα προσεκτικά στον πρώτο όροφο, μπες στο δωμάτιο σου και ASK LILLIAN ABOUT COLONEL,TELL ETHEL ABOUT RUDY AND GLORIA,ASK ETHEL ABOUT COLONEL.TELL LILLIAN ABOUT COLONEL AND FIFI,TELL LILLIAN ABOUT GERTIE AND CLARENCE. Βγες στο χωλ, προχώρησε νότια και μπες αριστερά στο δωμάτιο της Gertie. Τώρα βλέπεις μια οθόνη που αντιστοιχεί σ' ένα ακόμη τέταρτο της περιπέτειας.

Η ώρα είναι 8:00 μ.μ. ακριβώς, και η πράξη δύο (ACT II) αρχίζει...■

ΓΡΑΦΙΚΑ:	10
ΔΡΑΣΗ:	10
ΓΡΙΦΟΙ:	10
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ:	8
ΗΧΟΣ:	9
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	10



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ
ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ
ΣΠΟΥΔΩΝ

ΚΕΠΑ

Πρώην καθηγητές
ΕΛΚΕΠΑ

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΥΜΕ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΑΣ ΣΟΒΑΡΑ & ΥΠΕΥΘΥΝΑ

Ανάμεσα σε τεχνικές επαγγελματικές σχολές, κολέγια, "COLLEGE" Πανεπιστήμια, "UNIVERSITY" και άλλα ων ουκ έστι αριθμός...

Προτιμήστε έναν σοβαρό και υπεύθυνο εκπαιδευτικό οργανισμό μεταλυκειακού επιπέδου, με 1 ή 2 χρόνων σπουδές στην **ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ και ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** με τμήματα:

α.) ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Η/Υ
β.) ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΜΗΧ/ΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ
α.) ΛΟΓΙΣΤΙΚΗΣ ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΩΝ
β.) MARKETING - ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ
βι) ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ



Στα 10 Χρόνια λειτουργίας από τις τάξεις μας έχουν αποφοιτήσει πάνω από 5.000 σπουδαστές που ξέρουν ότι:

- Στηρίζουμε τις προσπάθειές μας στις πιο σύγχρονες μεθόδους και τεχνικές.
- Προχωράμε πάντα με συνέπεια και ειλικρίνεια.
- **Προσφέρουμε:**
  - Άριστο επιτελείο καθηγητών.
  - Σύγχρονο Πρόγραμμα Διδασκαλίας.
  - Βιβλία (Εκδ. ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ) - Έντυπα - Ασφαλιστική Κάλυψη - κ.α.
  - Τρία εργαστήρια SOFTWARE.
  - Εργαστήριο HARDWARE.
  - Φτηνά δίδακτρα.

- Πρόγραμμα σπουδών ταυτόσημο με του GREENWICH COLLEGE OF LONDON το οποίο αναγνωρίζει πλήρως τον τίτλο του ΚΕΠΑ

ΤΜΗΜΑ ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ Ακολουθώντας τους ρυθμούς της Ευρώπης δημιουργήσαμε για πρώτη φορά στην Ελλάδα το τμήμα ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ του οποίου το πρόγραμμα στηρίζεται στη σύγχρονη μεθοδολογία, προσαρμοσμένο στις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες της Ελληνικής αγοράς.

ΚΕΠΑ

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΒΗΜΑ ΤΗΣ ΚΑΡΙΕΡΑΣ ΣΑΣ

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ - ΕΓΓΡΑΦΕΣ: Ακαδημίας - Μαυροκορδάτου 1-3 • Αθήνα - Τηλ.: 36.00.668 - 36.40.556

KMG Advertising

ADVENTURE SOS

Ας ξεκινήσουμε με ορισμένα σημαντικά hints που έστειλαν φίλοι της στήλης. Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΣΦΗΚΑΣ μας λέει στο INDIANA JONES πώς να περάσετε, χωρίς να παίξετε ξύλο, το φρουρό που φυλά τις σκάλες που οδηγούν στο 2ο όροφο. Στο ισόγειο, στο μεθυσμένο στρατιώτη, πείτε του, μεταξύ άλλων, 1,3,1. Τώρα, στο φρουρό που μας ενδιαφέρει, απαντήστε 2,1,2,1 και περνάτε.

Οι ΓΙΑΝΝΗΣ και ΕΛΕΝΗ ΚΑΡΑΓΚΟΥΝΗ μαζί με το ΓΙΑΝΝΗ ΚΑΠΟΥΚΡΑΝΙΔΗ, πάλι στο INDIANA JONES, λένε ότι στο τέλος, μόλις σκοτωθεί η Elsa, δοκίμασε LOOK CRACKED SEAL,USE WHIP WITH GRAIL, και GIVE GRAIL TO KNIGHT. Ομως οι ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΑΒΡΟΓΛΟΥ και ΚΩΣΤΑΣ ΠΡΟΥΣΚΑΣ μας γράφουν πάλι για το φινάλε του INDIANA JONES. Μόλις σώσεις τον πατέρα σου, εμφανίζονται για λίγα δευτερόλεπτα οι εντολές. Αν προλάβεις να δώσεις την εντολή GIVE GRAIL TO KNIGHT, η Elsa δεν πεθαίνει και σ' ακολουθεί!!! Τέλος, ο ΝΙΚΟΣ ΡΟΥΣΟΥΛΙΩΤΗΣ μας γράφει ότι στο BARD'S TALE III στο magic mouth, στο Skara Brae, Unterbrae, level 1, που ρωτά: "Speak the rhyming word to pass through, η σωστή απάντηση είναι: "BLUE SKY".

Ας έρθουμε όμως και στις ερωτήσεις σας.

Η ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΑΔΑΜΟΠΟΥΛΟΥ ρωτά στο DEJA VU I ποια είναι τα στοιχεία, που αποδεικνύουν την αθωότητά σου: Χρειάζεσαι το Siegel's letter που βρίσκεις στο κομοδίνο, δίπλα στον κοιμισμένο στη διεύθυνση 626 AUBURN STREET, το notepad, αφού όμως πιο μπροστά έχεις κάνει OPERATE PENCIL TO NOTEPAD και το diary που βρίσκεις στο μπαγκαλόου. Οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο έχεις, πρέπει να το ρίξεις στο νερό, στο βαθύτερο μέρος των υπονόμων, ώστε να εξαφανιστεί για πάντα. Κρατώντας πια μόνο τα τρία αυτά στοιχεία, πήγαινε στην αστυνομία. Ρωτά επίσης στο LARRY III, σαν Patti, πώς περνάς το αγριογούρουνο. REMOVE BRA,PUT NUTS IN BRA,SWING BRA. Τα nuts τα παίρνεις από το δέντρο στο γκρεμό, λίγο πιο πριν. Εδώ CLIMB TREE,GET NUTS,CLIMB DOWN.

Ο ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΟΥΡΑΣ ρωτά στο CHRONO QUEST II τι κάνει με τον κύκλωπα και τον Τειρεσία. Στον κύκλωπα: TALK: to the cyclops, PICK: the "O powerful Polyphemus... a humble traveller?" option. TALK: to the cyclops. PICK: the "I have some wine, a nectar that comes from future worlds" option. TALK: to the cyclops. PICK: the "open your mouth, so I can empty my clay jug" option. USE: the spear on the cyclop's eye. USE: the clay jug on the blood. To spear το φτιάχνεις στην XI εποχή. Στον Τειρεσία: TALK: to Tiresias. PICK: the "o prophet Tiresias, drink this blood..." option. GIVE: the clay jug with blood in it to Tiresias. TALK: to Tiresias. PICK: the "do your job and predict my future" option. TALK: to Tiresias. PICK: the "Charybdis" option.

Ο ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΓΙΑΛΛΟΥ-

> Αστυπάλαια 1990. Γνωριμία με τον Νίκο Περάματζη, αξιωματικό του Πολεμικού Ναυτικού, πρώην εκπαιδευτή βατραχανθρώπων και νυν ρεπατζή. Αγαπημένο του χόμπυ το υποβρύχιο ψάρεμα και μάλιστα το νυχτερινό. Το καμάκι του ήταν θαυματουργό. Χειλού σημάδευε, χταπόδι βάραγε! Γιατί τα γράφω όλα αυτά; Ε! σκεφθείτε να 'χα αυτό το καμάκι, ποια ψυχή θα σπαρτάραγε;
>
> ● Αντρέας Τσουρινάκης

Η λύση του " CRIMSON CROWN"

Η λύση που ακολουθεί είναι βασισμένη στην έκδοση για τον Atari ST. Σημειώστε ότι υπάρχουν ορισμένες διαφορές με τις εκδόσεις για τον Commodore και τους IBM συμβατούς. Σημείωση 1η: Οταν ο sage εμφανιστεί, τύπωσε "TALK TO SAGE". Η εμφάνισή του είναι random. Σημείωση 2η: Σώστε το παιχνίδι, που υπάρχει αντίστοιχη σημείωση. Το troll κλέβει διάφορα αντικείμενα.

E.N.PRESS BUTTON.W.EXAMINE FLOOR.D.D.S.W.N.E.IN.UP.GET CANDLE.D.S.W.S.E.N.LIGHT CANDLE.S.W.N.E.N.OPEN CRATE.BURN ZOMBIE.GET SACK.OPEN SACK.GET MOUSE.S.W.N.GET RING.WEAR RING.GET FLUTE.N.N.PLAY FLUTE.PUT FLUTE IN SACK.S.GET DIAMOND.PUT DIAMOND IN SACK.S.REMOVE RING.PUT RING IN SACK.S.W.N.N.N.D.ENTER VAULT.WINDMILL.N.ERIK,GET SWORD.S.E.EXAMINE BALL.W.D.D.N.TALK TO GRYPHON.YES.FEAR.CLOUD.DREAM.PUT MOUSE IN SACK.GET SCEPTER.PUT SCEPTER IN SACK.S.S.W.N.N.E.ERIK,OPEN GRATE WITH SWORD.D.GET CENSER.WINDMILL.W.D.D.S.W.N.W.N.N.N.UP.LIGHT CENSER.WAVE CENSER.DROP CENSER.N.TALK TO WIZARD.S.DROP CANDLE.D.D.D.SABRINA,GET

ΡΗΣ ρωτά στο LARRY III τι κάνει στον ποταμό, στο τέλος: LOOK RIVER,LOOK LOG. Πήγαινε κοντά και PUSH LOG,SIT ON LOG. Τώρα πέρνα το arcade κομμάτι. Ο ίδιος ρωτάς στο FUTURE WARS τι κάνει στην οθόνη με την τηλεόραση, την υπάλληλο και το φρουρό. Εχοντας βρει πιο μπροστά τα fuses, πήγαινε νότια. EXAMINE FUSE-BOX, EXAMINE FUSES. Είναι χαλασμένες. USE FUSES ON FUSES. Τις αντικαθιστάς. Γύρνα πίσω. Ο φρουρός τώρα βλέπει τηλεόραση. Οταν και η υπάλληλος είναι απασχολημένη με τα νύχια της, ανέβα γρήγορα τις σκάλες. Ο ΝΙΚΟΣ ΧΑΛΙΑΣΟΣ ρωτά στην ίδια περιπέτεια, πώς περνά το σκύλο-λύκο που φρουρεί το μοναστήρι. Αφού έχεις ντυθεί καλόγερος, από την αρχή πρέπει να 'χεις το plastic bag. Πήγαινε στη λίμνη και USE PLASTIC BAG ON LAKE. Επειδή έχει τρύπες και αδειάζει το νερό, πήγαινε γρήγορα στο λύκο και USE FULL BAG ON WOLF. Αν κινηθείς γρήγορα θα τα καταφέρεις, αλλιώς ξαναπροσπάθησε.

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΝΤΕΛΙΔΗΣ ρωτά στην ίδια περιπέτεια πού βρίσκει το gas capsule. Πριν ελευθερώσεις την Lo'Ann, πλησίασε κοντά στο glass cage και κάνε EXAMINE GLASS CAGE στη βάση του. Ψάξε μέχρι να το βρεις. Μετά ελευθέρωσε την πριγκίπισσα. Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΞΥΠΟΛΗΤΟΣ ρωτά στην ίδια περιπέτεια τι κάνει, αφού πάρει το device από τον αρχιερέα και βρει τη magnetic card. Απλά γύρνα στο κελάρι και USE CONTROL DEVICE ON BARREL, σ' αυτό που είναι πάνω από τη σκάλα. Μπες στο μυστικό πέρασμα.

Ο ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΟΥΛΙΕΖΟΣ ρωτά στο JEWELS ON BABYLON τι κάνει μετά το χωριό των κανιβάλων. Από εδώ πρέπει να πάρεις τα spear, match, fruit. Παίρνοντας το τελευταίο

S,S,S,W,N,N,W,N,N,W,W, N,N,N,N,N,THROW FIS AT LION,W,D,N,ENTER CAVE,THROW SPEAR AT OCTOPUS,E,TAKE

KEG,W,W,S,U,S,S,S,S,S,S, E,N,E,N,N,E,E,THROW KEG AT CROCODILE,LIGHT MATCH,THROW MATCH AT



CROCODILE,E,N,N,D...

Ο ίδιος ρωτά στο SORCERER OF CLAYMORE CASTLE τι κάνει μόλις μπει στο κάστρο. Κατ' αρχάς στη drawbridge: GO MOAT,HOLD BREATH,SWIM DOWN,GET TOWEL,SWIM DOWN,SWIM EAST,UP,GET CRATE,OPEN CABINET,S,GET PERMEABILITY SPELL. Στο Entryway PULL LEVER. Στο plain room: PULL WEST,GET METHUSELAH,GET UNRAVEL.

Τέλος, ο ΜΑΓΑΛΙΟΣ ΚΩΣΤΑΣ ρωτά στο CONQUEST'S OF CAMELOT πώς περνά την έρημο. Από το λόφο μετά το σπίτι του Al-Sirat πήγαινε νότια, δεξιά, νότια, δεξιά. Στη λιμνούλα μην πιεις νερό. Απλά συνέχισε δεξιά και μετά βόρεια. Εδώ κατέβα τις σκάλες... Αυτά προς το παρόν, και ως τον άλλο μήνα, μην ξεχνάτε στα γράμματά σας να εσωκλείετε κι ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε να λάβετε απάντηση στις ερωτήσεις σας. ■

SCROLL.SABRINA,READ SCROLL.UP.UP.S.S.S.E.S.W.SABRINA,CAST SPELL.W.WAIT.WAIT.TALK TO WITCH.E.E.S.S.W.GET FROG.DROP FROG IN LAKE.GET COIN.GET MOUSE.CLIMB TREE.GIVE MOUSE TO OWL.D.E.N.N.W.PUT COIN IN SACK.W.SABRINA,CAST LAUGHTER SPELL AT WITCH.DROP SCROLL.GET TABLET.E.E.N.W.N.N.N.UP.N.GIVE TABLET TO WIZARD.S.D.S.S.S.E.N.N.N.GET COIN.W.OFFER COIN.N.GET RING.GET SCEPTER.LORELEI.EXAMINE FLOOR.SPLASH WATER.SABRINA,WHISTLE.GET HIVE.PLUG HOLE WITH HIVE.GET BRANCH.WAIT.WAIT.WAIT.HOLD BRANCH.WAIT.SABRINA,WAKE ERIK (Σώσε τη θέση σου).N.W.ERIK,GET SWORD.N.N.GET SCEPTER.N.N.GET SPHERE.S.S.E.GET RING.N.E.E.LIST. Πρέπει να 'χεις τα sphere, sword, scepter, ring. Αν όχι, ξαναφόρτωσε τη σωσμένη θέση σου. EXAMINE SPHERE.W.THROW SPHERE.GET ARROW.GET BOW.E.E.SHOW SCEPTER.W.S.W.N.DIP ARROW.LOAD BOW.WEAR RING.S.S.W.S.E.DIG SAND.GET SHELL.LISTEN TO SHELL.W.N.E.N.E.E.E.N.FIRE ARROW.FURY.N.ERIK,GET CROWN.ERIK,WEAR CROWN.HOLD ERIK.S.S.S.W.S.W.S.E.WAIT. Επανέλαβε την εντολή WAIT μέχρι να 'ρθει το πλοίο που σας σώζει. Διάβασε προσεκτικά το φινάλε.

COMMODORE CDTV

ΣΚΑΛΙΖΟΝΤΑΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΜΕ ΕΝΑ LASER



● του Γ. Κυπαρίσση

Καθώς το ενδιαφέρον για τις multimedia συσκευές αυξάνεται, πολλές μεγάλες εταιρίες έχουν κυριολεκτικά πέσει "στα βαθιά": Η IBM και η Apple ήδη πειραματίζονται εντατικά, ενώ το software ετοιμάζεται από μικρότερες αλλά επίσης γνωστές φίρμες, όπως η Electronic Arts. Μόνο ένας κατασκευαστής όμως δουλεύει τόσο εντατικά για τον ερχομό τους, εδώ και πέντε περίπου χρόνια, όσο η Philips, και μόνο αυτός στάθηκε ικανός να παρουσιάσει το πρώτο ολοκληρωμένο μηχάνημα, έτοιμο για παραγωγή, επιταχύνοντας έτσι τις εξελίξεις. Μιλάμε για το CDTV της Commodore - υπολογιστής, ψηφιακό video, games machine, ή μήπως τίποτε από όλα αυτά;

Γιατί όχι πρώτη η Commodore; Στο κάτω-κάτω ήταν η πρώτη εταιρία που βρέθηκε τόσο κοντά στις προδιαγραφές των CD-I από τις εταιρίες υπολογιστών, κάτι που την έχει εφοδιάσει με την απαραίτητη πείρα. Ούτε η IBM, ούτε καν η Apple, θα μπορούσαν να τη συναγωνιστούν σε αυτό το επίπεδο.

Οταν η A1000 πρωτοεμφανίστηκε πέντε χρόνια πριν, ήταν ένας υπερυπολογιστής από κάθε άποψη.

Οι περισσότεροι κατασκευαστές τότε (αλλά και τώρα) πίστευαν ότι ένα computer θα έπρεπε πρώτα απ' όλα να είναι εφοδιασμένο με τα "απολύτως απαραίτητα": Μόνο όσα θα χρησίμευαν άμεσα στον υποψήφιο χρήστη. Με τη λογική αυτή, ο υπολογιστής ήταν προορισμένος για συγκεκριμένη εργασία, περιορίζοντας το εύρος των εφαρμογών του προς μια ορισμένη κατεύθυνση. Θύματα αυτής της αντίληψης είναι τα PCs, τα οποία, ακόμη και τώρα, προσπαθούν να απαλλαγούν από τη "στάμπα" των "λογιστικών μηχανών".

Η Commodore ήταν η πρώτη που σκέφτηκε διαφορετικά, και αυτό της κόστισε στην αρχή. Ο υπολογιστής που πρότεινε ήταν το όνειρο πολλών:

Τα εξελιγμένα κυκλώματα γραφικών που περιείχε, η υπολογίσιμη ταχύτητα επεξεργασίας και η δυνατότητα παραγωγής ρεαλιστικού στερεοφωνικού ήχου για μουσική και σύνθεση ομιλίας, ήταν οι δυνατότητες που την έφεραν, από την πρώτη κιόλας μέρα, στο κατώφλι των multimedia.

Ομως δεν ήταν μόνο αυτά. Κάτι επίσης σημαντικό ήταν η ανοιχτή αρχιτεκτονική του μηχανήματος, η οποία επέτρεπε στο μηχάνημα να συνδεθεί με συσκευές genlock για τη μίξη video και computer graphics. Η μίξη αυτή του τηλεοπτικού σήματος με τα γραφικά χρησιμοποιήθηκε ευρύτατα από τα ξένα studio για την παραγωγή spots και εικόνων σε στυλ Teletext. Βέβαια, τα πλεονεκτήματα αυτά είχαν κάποιο κόστος, και ο κόσμος συνηθισμένος στην προηγούμενη αντίληψη δεν καλοδέχτηκε το μηχάνημα στην αρχή.

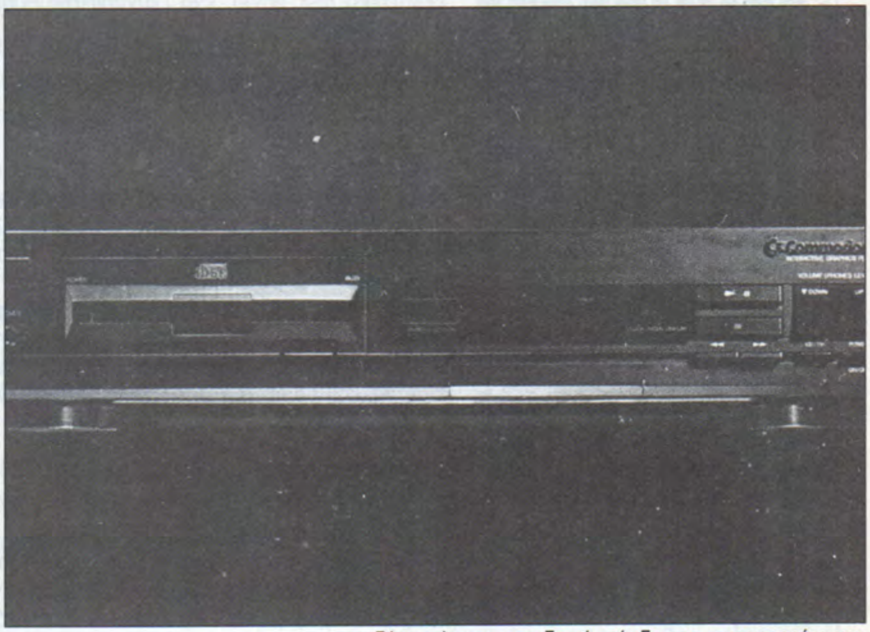
Ομως η Commodore βρισκόταν πιο κοντά στο μέλλον από κάθε άλλον. Η Amiga μπορούσε να πηδήξει το κατώφλι των multimedia με μεγάλη ευκολία, και δίκαια θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ο "πρόγονος" των συσκευών CD-I: Για πρώτη φορά ένα μηχάνημα μπορούσε να χειριστεί εικόνες, γραφικά και ήχο, υψηλής ποιότητας, χωρίς πρόσθετο hardware.

Ομως αυτό ήταν μόνο η αρχή. Ελειπε το σπουδαιότερο: Το οπτικό τμήμα. Ο οπτικός δίσκος και η τεχνολογία του ήταν απλησίαστα πριν από πέντε χρόνια. Καθώς το κόστος σιγά-σιγά άρχισε να πέφτει, οι πρώτοι κατασκευαστές CD-drives διάλεξαν τα πιο "σοβαρά" μηχανήματα της αγοράς, τα PCs και την οικογένεια Macintosh, για να τα εφοδιάσουν με τέτοιες συσκευές. Το κόστος των drives ήταν ακόμη πολύ υψηλό, το κόστος των υπολογιστών επίσης (PC με κάρτες γραφικών και ήχου, Macintosh II), και το αποτέλεσμα ήταν συνδυασμοί hardware απρόσιτοι για το πολύ κοινό.

Ευτυχώς, πάνω που η λέξη multimedia είχε αρχίσει να απομακρύνεται από τους χρήστες, η Commodore έβαλε τα home (υπολογιστές και users) ξανά στο παιχνίδι. Και λέμε home, γενικώς, γιατί και οι άλλες εταιρίες home computers υποστηρίζουν την προσπάθειά της, με πρώτη την Atari (!), η οποία ελπίζει τώρα σε ένα καλύτερο μέλλον και για το δικό της CD drive.

Ας αφήσουμε όμως καμιά φορά τα γενικά, και ας μπούμε στο "ψητό": Το μηχάνημα που θα εξερευνήσουμε λέγεται CDTV και, αν και σχεδόν έτοιμο από πλευράς εμφάνισης, αποτελεί ακόμη ένα πρωτότυπο, μια και ενδέχεται να γίνουν κάποιες μικροαλλαγές και προσθή-





Το CDTV από μπροστά. Δεν διαφέρει σε τίποτα σχεδόν, από ένα συνηθισμένο CD player.

κες (θα δούμε αμέσως ποιες). Ομως θα είναι κάπως έτσι:

ΜΕ ΤΙ ΜΟΙΑΖΕΙ... ΜΕ ΤΙ ΜΟΙΑΖΕΙ...

CDTV... Οχι, όχι, η Commodore δεν είναι Amstrad. Τα λογότυπά της δεν είναι καθόλου απλοϊκά, και δεν σημαίνει "μηχάνημα με CD για σύνδεση με TV". Τα αρχικά κρύβουν μια πολύ μεγαλόπρεπη ονομασία. CDTV: Commodore Dynamic Total Vision. Τατατατααav!

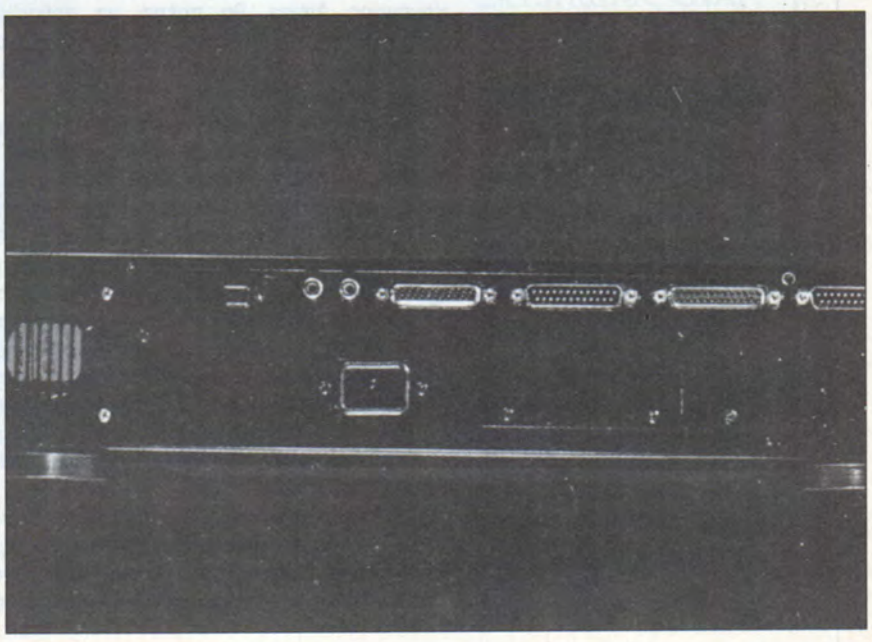
Πολύ ωραίο όνομα, και η κατεύθυνση σαφής: Μεγάλο βάρος δίνεται στη "δυναμική" χρήση της όρασης, την εικόνα. Δεν παύει πάντως ουσιαστικά να είναι ένα μηχάνημα με CD-ROM και τεχνολογία Amiga στο εσωτερικό του, το οποίο συνδέεται σε κοινή τηλεόραση και σκοπεύει στην οικιακή ψυχαγωγία και ενημέρωση του χρήστη, χρησιμοποιώντας ήχο και εικόνες.

Από την πρώτη στιγμή καταλαβαίνει κανείς ότι αυτό το πράγμα που λέγεται CDTV δεν είναι ούτε υπολογιστής, ούτε games console, ούτε κάτι τέλος πάντων ενδιάμεσο. Πληκτρολόγιο δεν υπάρχει, και η εμφάνισή του φέρνει αμέσως στο νου στεροφωνικό CD ή video. Μαύρο, γυαλιστερό, μακρόστενο "σασί", με τα κλασικά LEDs μπροστά για την ένδειξη του track του δίσκου και την ώρα. Ειλικρινά, εάν κάποιος σας έβαζε το CDTV επάνω στο στερεοφωνικό σας ή στο video, πιθανόν να μην το προσέχατε, και σίγουρα δεν θα πιστεύατε ότι είναι στην πραγματικότητα υπολογιστής.

Στην μπροστινή όψη θα συναντήσουμε την είσοδο του οπτικού δίσκου, τα πλήκτρα για play, stop, volume και track select (αν έχετε CD τα ξέρετε), μια υποδοχή σύνδεσης ακουστικών και ένα πλήκτρο που μεταβάλλει το mode λειτουργίας από CDTV σε audio only, μεταμορφώνοντας τη συσκευή σε ένα απλό CD player που παίζει απλά δισκάκια μουσικής. Επίσης, το πλήκτρο αυτό κάνει reset στο μηχάνημα. Κρυμμένο όμως από τα αδιάκριτα βλέμματα μέσα σε ένα μικρό "συρτάρι", αποκαλύπτεται μια αξιοπρόσεχτη υποδοχή: Πρόκειται για είσοδο RAM cards. Οι κάρτες αυτές μπορούν να αποθηκεύσουν μέχρι και 64 K δεδομένων, και τις ξέρουμε ήδη από τις παιχνιδομηχανές. Εδώ χρησιμεύουν σαν μέσο για να αποθηκεύετε δεδομένα, όπως τα scores στα παιχνίδια σας. Επίσης, ακούγονται φήμες για δημιουργία και ROM cards, αλλά εδώ ξέρουμε ό,τι ξέρετε.

Η πίσω όψη του CDTV είναι πολύ πιο "κομπιουτερίστικη", μια και φιλοξενεί αρκετές από τις γνωστές υποδοχές. Από δεξιά έχουμε μια υποδοχή για RGB monitors, σειριακό και παράλληλο interface, το floppy connector της Amiga (για

Ωστόσο δεν συμβαίνει το ίδιο και με την πίσω πλευρά. Σειρά υποδοχών για τη συνεργασία του CDTV με τον υπολογιστή.



COMMODORE CDTV

ΣΚΑΛΙΖΟΝΤΑΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΜΕ ΕΝΑ LASER



Εικόνες από διαστημικό ταξίδι μέσα από το CD.

Μεγάλο βάρος δίνεται στη "δυναμική" χρήση της όρασης, την εικόνα. Δεν παύει πάντως ουσιαστικά να είναι ένα μηχάνημα με CD-ROM και τεχνολογία Amiga στο εσωτερικό του, το οποίο συνδέεται σε κοινή τηλεόραση και σκοπεύει στην οικιακή ψυχαγωγία και ενημέρωση του χρήστη, χρησιμοποιώντας ήχο και εικόνες.

εξωτερικό disk drive), ένα ζευγάρι από βύσματα για έξοδο ήχου, μια υποδοχή εξόδου για σύνδεση με video τύπου S-VHS, και τέλος μια οπτική έξοδο για σύνδεση με ψηφιακό ενισχυτή χωρίς την παραμικρή απώλεια σήματος. Αυτά όσον αφορά το πρωτότυπο, μια και η τελική έκδοση προβλέπεται να έχει ακόμη υποδοχές MIDI, composite video και μια σύνθετη υποδοχή για σύνδεση joystick, mouse ή πληκτρολογίου. Στο standard configuration επίσης περιλαμβάνεται ένα τηλεχειριστήριο με τα περισσότερα από τα πλήκτρα που αναφέραμε. Οπως συμπεραίνετε κι εσείς, το μηχάνημα έχει "διχασμένη προσωπικότητα": Video από εμπρός και computer από πίσω. Αραγε είναι το ίδιο και μέσα;

ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ

Κάτω από το μεταλλικό καπάκι αποκαλύπτεται ένας κόσμος από chips. Η πλακέτα είναι ακόμη πρόχειρη, και τα τσιπάκια είναι όλα επάνω σε βάσεις. Προφανώς η πλακέτα θα ξανασχεδιαστεί. Εμφανής είναι η παρουσία του 68000, ενώ κοντά του βρίσκεται ο Fat Agnus, το πρώτο και πιο σημαντικό μέλος της ονομαστής οικογένειας PAD. Για όσους δεν θυμούνται, να πούμε ότι σαν PAD αναφέρονται τα τρία Amiga chips που χειρίζονται λειτουργίες video, ήχου, γραφικών και προσπέλασης στη μνήμη (DMA), απελευθερώνοντας τον 68000 από πολλή και επίπονη εργασία. Επικεφαλής βρίσκεται το Fat Agnus chip, το οποίο κλείνει μέσα του και το φημισμένο γραφικό συνεπεξεργαστή blitter. Θα πρέπει εδώ να πούμε ότι το σετ των τσιπς που χρησιμοποιείται στο CDTV, είναι πιο εξελιγμένο από εκείνο των A500: Πρόκειται για το ECS (Enhanced Chip Set), το οποίο χειρίζεται μεγαλύτερες ποσότητες pixels και, το κυριότερο, χρησιμοποιεί περισσότερη μνήμη (1 MB Chip RAM, αντί των 512 K στην A500). Ετσι, αν δούμε το CDTV σαν ένα νέο μοντέλο της οικογένειας Amiga, θα πρέπει να πούμε ότι αποτελεί τη νέα βελτιωμένη "γέφυρα" μεταξύ της A500 και της κορυφαίας A3000, η οποία χρησιμοποιεί 2 MB.

Η Paula και η Denise είναι αυτές που ξέρουμε. Η Paula χειρίζεται το στερεοφωνικό τετρακάναλο ήχο, 8 sprites μέσω hardware, και έχει τον έλεγχο του καναλιού DMA. Η Denise μαζί με τον Agnus προσφέρει αναλύσεις οθόνης από 320x256 μέχρι 640x512 pixels και μέχρι 4.096 χρώματα, και επίσης δυνατότητες για συγχρονισμό του σήματος με εξωτερική πηγή video. Τη συλλογή των chips συμπληρώνει η ROM, η οποία είναι 512 K και περιέχει το Kickstart 1.3, και ο μηχανισμός ελέγχου του CD drive, ο οποίος υπακούει στις σύγχρονες προδιαγραφές ISO 9960 για μέγιστη απόδοση.

Πάμε στο μηχανισμό του CD drive. Κανείς δεν ξέρει ποιος το έχει φτιάξει, μια και πουθενά δεν αναφέρεται κατασκευαστής. Πάντως, όλα δείχνουν ότι πρόκειται για κατασκευή της Sony. Το drive λειτουργεί με τρεις διαφορετικούς τρόπους, σύμφωνα με τα όσα ορίζει ο κανονισμός των Philips και Sony. Αναλυτικά έχουμε:

α) Audio mode. Εδώ δεν έχουμε τίποτε περισσότερο από ένα απλό μουσικό CD. Η τεχνολογία του δεν έχει να ζηλέψει τίποτε από τα άλλα: 8 φορές oversampling και τα λοιπά. Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να ακούσετε έναν οποιοδήποτε οπτικό δίσκο μουσικής, αλλά υπάρχει και κάτι παραπάνω που μπορείτε να κάνετε: Μπορείτε συγχρόνως να ακούτε ήχους από το sound chip, συνδυάζοντας τις δυο πηγές.

β) Data read mode with correction. Τα δεδομένα μεταφέρονται με ταχύτητα 153 K ανά δευτερόλεπτο, ενώ λειτουργούν διαγνωστικές ρουτίνες ελέγχου ανάγνωσης.

γ) Data read mode without correction. Εδώ δεν έχουμε διαγνωστικά, οπότε επιταχύνεται η μεταφορά: 171 K ανά δευτερόλεπτο. Ομως υπάρχει ένα ακόμη mode, πολύ γρήγορης μεταφοράς, το οποίο φτάνει στα 2 MB, σε μερικές μόνο περιπτώσεις.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Οπως είπαμε και πριν, το CDTV δεν είναι η A500 με άλλο κουτί και CD. Είναι αρκετά καλύτερη στο hardware. Ομως δεν παύει να είναι μια Amiga. Πολύ σωστά, η Commodore κράτησε την προσωπικότητα της Amiga μέσα στο νέο της μηχάνημα και συγχρόνως τη συμβατότητα. Ετσι είναι πολύ εύκολο σε όποιον χρήστη θέλει να αγοράσει ένα floppy disk και ένα πληκτρολόγιο, και να έχει μια κανονικότατη Amiga. Ο "νους" της Amiga υπάρχει και εδώ, το multitasking AmigaDos. Ομως μήπως έγινε κάποιο λάθος;

Κατά τη γνώμη μου (και όχι μόνο εμένα), εδώ έγινε η "στραβοτιμονιά". Τη στιγμή που όλοι οι users, εντυπωσιασμένοι, μιλούν με τα καλύτερα λόγια για το Kickstart 2.0 της A3000, η Commodore εφοδιάζει ένα μηχάνημα, που στοχεύει στο μέλλον με μια έκδοση του παλιού 1.3. Γιατί; Η πιθανή εξήγηση που δίνεται από όλους είναι ότι η Commodore φοβήθηκε να εφοδιάσει το CDTV με μια νέα, μη δοκιμασμένη ROM, κάτι που θα δυσκόλευε ακόμη περισσότερο το σχεδιασμό του. Αντίθετα, ένιωθε πιο "σίγουρη" με το 1.3, το οποίο κυκλοφορεί εδώ και χρόνια και είναι πια απαλλαγμένο από bugs. Επίσης οι νέες ROMs είναι πιο ακριβές. Ομως πώς μπορούμε να παραβλέψουμε τις βελτιώσεις του 2.0 στο χειρισμό των παραθύρων και των icons, τη βελτίωση στην ταχύτητα των drives, και τη δυνατότητα για multiscan και oversized οθόνες; Ισως στο μέλλον η Commodore να μας κάνει το χατήρι.

Η αλλαγή στο Kickstart έχει να κάνει με την προσθήκη ρουτινών για τον έλεγχο του CD drive, σύμφωνα με τα πρότυπα των Philips-Sony. Το CDTV υποστηρίζει τα γνωστά formats, ανάμεσα σε αυτά και αυτά των συμ-

βατών. Επίσης, έχει δοθεί βάρος στις ρουτίνες συμπίεσης δεδομένων, οι οποίες παίζουν μεγάλο ρόλο στα CD-I μηχανήματα. Ακόμη και η οπτική τεχνολογία, αν και τόσο προηγμένη, δεν μπορεί να ανταποκριθεί σε ορισμένες από τις "υποχρεώσεις" της: Η ταχύτητα μεταφοράς των δεδομένων από το CD θεωρείται αρκετά μικρή, εμποδίζοντας τις εφαρμογές που απαιτούν real-time video και ήχο. Τα 150K/sec δεν φτάνουν ούτε για 12 frames ανά δευτερόλεπτο, που είναι ο μικρότερος ρυθμός εναλλαγής εικόνας σε μια ταινία video. Η λύση που έχει βρεθεί, είναι το φόρτωμα των δεδομένων σε συμπιεσμένη μορφή και η αποσυμπίεσή τους κατόπιν. Ολα αυτά βέβαια είναι "ημίμετρα", μια και εδώ χρειάζεται ο επεξεργαστής να βάλει τα δυνατά του, για να ανταποκριθεί την ώρα της αποσυμπίεσης, ενώ συγχρόνως πρέπει να κινήσει και τον cursor εκεί που του λέει ο χρήστης, και να πει στο CD να ξεκινήσει τη μουσική. Η Intel έχει αναπτύξει ένα φοβερό τσιπάκι, που αναλαμβάνει τέτοιες δουλειές, αλλά όπως όλα τα φοβερά τσιπάκια, το κασέ του είναι πολύ υψηλό, και η Commodore δίστασε να το προσλάβει στο CDTV. Ετσι, η τιμή παρέμεινε προσιτή, αλλά με κάποιες θυσίες, όσον αφορά την ταχύτητα. Πάντως, το παρήγορο είναι ότι πολλές εταιρίες software, που έχουν αναλάβει την παραγωγή προγραμμάτων, έχουν "πάρει επάνω τους" το θέμα και βελτιώνουν συνεχώς δικές τους ρουτίνες συμπίεσης / αποσυμπίεσης. Η καλύτερη τελικά θα χρησιμοποιηθεί στο μηχάνημα.

Πολύ σωστά, η Commodore κράτησε την προσωπικότητα της Amiga μέσα στο νέο της μηχάνημα και συγχρόνως τη συμβατότητα. Ετσι είναι πολύ εύκολο, σε όποιον χρήστη θέλει, να αγοράσει ένα floppy disk και ένα πληκτρολόγιο, και να έχει μια κανονικότατη Amiga.

SOFTWARE: ΜΙΑ ΛΕΞΗ ΠΟΥ ΚΑΙΕΙ

Ακόμη οι υπεύθυνοι της Commodore θυμούνται τα άγρυπνα βράδια που περνούσαν το 1985, όταν η ανακοίνωση νέου προγράμματος για την Amiga πανηγυριζόταν με ψήσιμο αρνιών και ξέφρενες εκδηλώσεις στα user clubs. Αποφασισμένοι να μην ξαναδοκιμάσουν τα ίδια, κάνουν ό,τι μπορούν για να έχουν έτοιμους τουλάχιστον 100 τίτλους προγραμμάτων, όταν το μηχάνημα στηθεί στα μαγαζιά τα Χριστούγεννα. Ας μην ξεχνούμε, άλλωστε, ότι η έλλειψη software - και μόνο αυτή - ήταν η αιτία που "σκότωσε" την κατά τα άλλα εκπληκτική ιδέα της Atari, το CD-ROM drive. Πρόκειται για μια πολύ καλή κίνηση της εταιρίας, και είναι αξιοπερίεργο το πώς έπεισε τα software houses να γράψουν προγράμματα για ένα μηχάνημα, που κανείς δεν ξέρει τι είναι, ποιος θα το πάρει, και πόσο τελικά θα πουλήσει. Θα πρέπει να πούμε ότι μερικά προγράμματα είναι ήδη έτοιμα, και λόγω αυτής της "σύγχυσης" δεν απευθύνονται τόσο σε computer users και gamers, όσο σε φανατικούς των ηλεκτρονικών συσκευών υψηλής τεχνολογίας. Υπάρχουν παιχνίδια, αλλά όχι με την απλή μορφή που ξέρουμε στους υπολογιστές.

Πληκτρολόγιο φυσικά δεν χρησιμοποιείται,

COMMODORE CDTV

ΣΚΑΛΙΖΟΝΤΑΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΜΕ ΕΝΑ LASER

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Κατασκευαστής
Commodore Business Machines
Επεξεργαστής
Motorola 68000 στα 7,14 MHz
Συνεπεξεργαστές
Amiga PAD (Paula, Agnus, Denise)
RAM
1 MB chip RAM, 2 k για το real time clock
ROM
512 K. Περιλαμβάνεται το Kickstart 1.3 και το λειτουργικό ελέγχου του CD (ISO 9660)
Υποδοχές
Αναλογική και ψηφιακή RGB είσοδος
Composite video
S-VHS output
Centronics port
RS-232 port
Amiga floppy interface
Stereo phono output
MIDI out
IR interface
Μονάδες αποθήκευσης
Ενσωματωμένο CD drive με οκτώ φορές δειγματοληψία
Προαιρετικές κάρτες RAM και ROM
Προσθήκη disk drives των 3 1/2 και 5 1/4 ιντσών
Modes απεικόνισης
Ολα τα γνωστά modes απεικόνισης:
320x256, 640x256 pixels (non interlaced)
320x512, 640x512 pixels interlaced
HAM mode, Overscan mode, Extra Halfbright mode
Software
Welcome disc (περιλαμβάνεται στη συσκευασία).



Η οθόνη που βλέπουμε είναι από ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Η εκπαίδευση θα είναι ένας απ' τους σημαντικότερους τομείς εφαρμογών του CDTV.

αντίθετα με το ποντίκι και το joystick. Το γεγονός ότι το CDTV από άποψη προγραμματισμού δεν είναι τίποτε άλλο από μια Amiga, διευκόλυνε τα software houses να λύσουν πολλά από τα προβλήματά τους, και να απασχοληθούν ουσιαστικά μόνο με τι θα γεμίσουν τα 500 MB του οπτικού δίσκου και πώς θα κλειδώνουν το πρόγραμμα. Ετοιμο είναι το δισκάκι που θα συνοδεύει το μηχάνημα, και θα περιέχει μια πλήρη "ζωντανή" εγκυκλοπαίδεια, δείχνοντας καθαρά το σκοπό για τον οποίο δημιουργήθηκαν τα μηχανήματα αυτά, και τον οποίο η Commodore χαρακτηριστικά ονομάζει "Edutainment" - EDUcation and enterTAINMENT. Μπροστά από μια εικόνα video φαίνονται έξι εικόνες, που σας οδηγούν σε καθεμιά από τις επιμέρους "βιβλιοθήκες" της εγκυκλοπαίδειας: Ζωολογία - Φυτολογία Τροπικών δασών, Σπορ, Διαστημικά Ταξίδια, Ξενάγηση στα μουσεία Albert και Victoria, Ξενάγηση στην πυραμίδα του Τουταγχαμών και μια βιογραφία του Μπαχ. Οι δυνατότητες που προσφέρει είναι πραγματικά αξιοζήλευτες, και αξίζει να τις ξανατονίσουμε: Οι εικόνες είναι πραγματικές, ψηφιοποιημένες, ο ήχος ολοζώντανος και στερεοφωνικός, η παρουσίαση δεν θυμίζει πρόγραμμα αλλά ταινία, και ο τρόπος χειρισμού είναι σε στυλ Hypertexet: Πατώντας σε κάποιο σημείο της εικόνας μαθαίνεις κάτι περισσότερο γι' αυτό, προχωρώντας όλο και πιο βαθιά σε διαφορετικές πληροφορίες. Η μουσική του Μπαχ ακούγεται ολοζώντανη, ενώ εσείς περπατάτε στους δρόμους της πόλης που γεννήθηκε. Επίσης, έτοιμο είναι και ένα ακόμη πρόγραμμα που σας μαθαίνει να παίζετε διάφορα μουσικά όργανα, εκμεταλλευόμενο και τη θύρα MIDI. Σχεδόν έτοιμη είναι και η Γεωγραφική Εγκυκλοπαίδεια World Atlas, ενώ η Animated Pixels δουλεύει επάνω σε έναν άτλαντα της Μεγάλης Βρετανίας, λεπτομέρειας ενός τετραγωνικού μιλίου!

ΛΟΙΠΟΝ...

CD player, Amiga, Video. Ολα αυτά μαζί βρίσκονται μέσα στο CDTV. Η τιμή του (700 λίρες με το βρετανικό ΦΠΑ, περίπου 205.000 δρχ.) δεν είναι ούτε ακριβή ούτε φτηνή. Φτηνή δεν είναι σίγουρα για ένα προϊόν, που κανείς σήμερα δεν ξέρει γιατί θα 'πρεπε να αγοράσει: Η επανάσταση των CD-I φαντάζει ακόμη πολύ μακριά για τους περισσότερους από εμάς (εκτός κι αν θέλετε να νιώθετε πρωτοπόροι). Οσο κι αν μας διαβεβαιώνουν ότι θα μπορεί να πάρει πληκτρολόγιο, το CDTV δεν παύει να είναι μια "περίπου" εξελιγμένη παιχνιδομηχανή. Αλλά ποιος θα δώσει τόσα χρήματα μόνο και μόνο γι' αυτό; Από την άλλη πλευρά όμως, αν τελικά η Commodore κάνει τις σωστές κινήσεις, είναι δυνατόν το CDTV να αντικαταστήσει την Amiga και το CD σας, κάνοντας συγχρόνως περίφημα και τις δυο δουλειές, αρκεί να είναι πλήρως συμβατό με τις Amiga και να έχει μερικές υποδοχές παραπάνω (η θύρα για πληκτρολόγιο και η θύρα γενικής επέκτασης, για να μη νιώθει "περιορισμένος" ο χρήστης του). Στην περίπτωση αυτή δεν θα είναι φτηνό, μια και επάξια θα καλύπτει τις ανάγκες ενός υπολογιστή, ενός CD και ενός ψηφιακού video (στο εξωτερικό τουλάχιστον τα οπτικά video με δίσκο είναι διαδεδομένα). Απ' ό,τι φαίνεται, κι εμείς ακόμη είμαστε μπερδεμένοι, πόσο μάλλον εσείς. Μόνο μια συμβουλή λοιπόν: Αφήστε το χρόνο να κυλήσει. Τη φορά αυτή, ο χρόνος φαίνεται επιτέλους να είναι με το μέρος των home users και των υπερεφαρμογών. Αν όλα πάνε καλά, ίσως σε ένα με δυο χρόνια από σήμερα πουλήσετε τον υπολογιστή σας, και κάνετε θέση δίπλα στο video και την τηλεόραση γι' αυτό που μάλλον θα είναι για τη νέα δεκαετία ό,τι ήταν ο ZX-81 στις αρχές του 1981. ■



ATARI ST ΣΕ GFA BASIC

Ανακαλύψτε Εντολές της GFA BASIC

Του Ηρόδοτου Νικολαΐδη

Αισίως λοιπόν φτάσαμε στο τρίτο άρθρο για τη GFA Basic. Αν μέχρι τώρα δεν έχετε πειστεί ότι η GFA είναι η καλύτερη, τότε μάλλον πρέπει να ασχοληθείτε περισσότερο μαζί της. Πράγματι, η GFA έχει πολλά ατού, κι ένα από αυτά είναι το πόσο εύκολα μπορεί να εκμεταλλευτεί τις ικανότητες του ATARI ST. Γιατί ποιος ο λόγος ύπαρξης του υπολογιστή και της γλώσσας προγραμματισμού, αν δεν μπορούμε να εκμεταλλευτούμε τις πραγματικές του δυνατότητες. Αυτόν το μήνα λοιπόν, έχουμε μια σειρά ρουτινών για τη βιβλιοθήκη σας, οι οποίες βασίζονται σε πραγματικά "δυνατές" εντολές της GFA Basic.

Θα έχετε δει προφανώς σε πολλά προγράμματα το κουτί επιλογής αρχείων (fileselector), που χρησιμοποιείται για την επιλογή ενός αρχείου. Στη GFA υπάρχουν δύο εντολές που εμφανίζουν τον fileselector, η FILESELECT και η FSEL_INPUT. Έχουν διαφορετικό τρόπο λειτουργίας (για να ικανοποιούνται όλα τα γούστα...). Εμείς θα ασχοληθούμε με τη FSEL_INPUT, που είναι και η πιο ευέλικτη. Ρίξτε μια ματιά στο listing 1, και επιστρέψτε για εξηγήσεις. Η σύνταξη της εντολής είναι ~FSEL_INPUT(path$,name$,button), όπου path$ είναι η θέση του αρχείου, π.χ. B:/LESSON/GFA/*.GFA, και name$ είναι το όνομα του π.χ. ASKISI1.GFA. Μέσα στην υπορουτίνα αυτά μας δίνουν το fullname$, που είναι και το όνομα που θα χρησιμοποιήσουμε για τις όποιες εργασίες μας. Η μεταβλητή button επιστρέφει 1, αν έχει όντως επιλεγεί κάποιο αρχείο, ή 0 αν πατήσαμε το CANCEL. Το σημαντικό είναι ότι μπορούμε να δώσουμε αρχικές τιμές στα path$,name$, ώστε να έχουμε μια αρχική εξ ορισμού επιλογή, και μετά την κλήση της FSEL_INPUT, τα path$,name$ θα περιέχουν τις καινούργιες τιμές. Αν δηλαδή αλλάξουμε directory, και μετά ξανακαλέσουμε τον fileselector, αυτός θα θυμάται την επιλογή μας (εφόσον βέβαια δεν αλλάξουμε τις path$,name$). Το μόνο μειονέκτημα εδώ, είναι ότι σε αντίθεση με την εντολή FILESELECT, η FSEL_INPUT δεν φροντίζει να διατηρεί την οθόνη που θα βρεθεί από κάτω της, οπότε αυτό το κάνουμε εμείς με τις εντολές SGET screen$ (σώσε οθόνη στη μεταβλητή screen$) και SPUT screen$ (ναι, σωστά το μαντέψατε!). Δεν τελειώσαμε όμως. Έμεινε το πιο σημαντικό σ' αυτή την υπορουτίνα. Θα παρατηρήσατε ότι πριν τον ορισμό των παραμέτρων της υπορουτίνας, υπάρχει η εντολή VAR. Αυτή επιδρά σε όσες παραμέτρους βρίσκονται μετά από αυτή. Και τι κάνει; Πλέον δεν περνάμε μια τιμή σε μια παράμετρο, αλλά περνάμε την ίδια την παράμετρο στην υπορουτίνα, όπου και μπορεί να αλλά-

```
Listing 1: (FSEL_INP.LST)
call_path$="A:\GFA\*.*"
call_name$="TEST"
final_fullname$=""
fileselector(call_path$,call_name$,final_fullname$,call_button)
' ****
IF call_button=1
  REM εκτελούμε εργασία
  REM π.χ OPEN "I",#1,final_fullname$
  PRINT call_path$
  PRINT call_name$'final_fullname$
ELSE IF call_button=0
  REM πατήθηκε το CANCEL
ENDIF
PROCEDURE fileselector(VAR path$,name$,fullname$,button)
  DO
    SGET screen$
    ~FSEL_INPUT(path$,name$,button)
    SPUT screen$
    CLS
    fullname$=LEFT$(path$,RINSTR(path$,"\"))+name$
    EXIT IF (button=1 AND name$<>"")
  LOOP UNTIL button=0
  CLR screen$
RETURN
```

```
Listing 2: (DEFMOUSE.LST)
mouse$=MKI$(0)+MKI$(0)    !x και y
mouse$=mouse$+MKI$(1)     !normal
mouse$=mouse$+MKI$(0)+MKI$(1)   !χρώμα μάσκας και ποντικιού
FOR j%=1 TO 16
  mouse$=mouse$+MKI$(&HFFFF)    !(16 γραμμές)*(16 bit) μάσκας
NEXT j%
FOR j%=1 TO 16
  READ ms%
  mouse$=mouse$+MKI$(ms%)       !ποντίκι
NEXT j%
PBOX 200,50,400,150
DEFMOUSE mouse$
REPEAT
UNTIL MOUSEK
DATA &X0000000110000000
DATA &X0000001111000000
DATA &X0000011111100000
DATA &X0000111111110000
DATA &X0001111111111000
DATA &X0011111111111100
DATA &X0111111001111110
DATA &X1111110000111111
DATA &X0111111001111110
DATA &X0011111111111100
DATA &X0001111111111000
DATA &X0000111111110000
DATA &X0000011111100000
DATA &X0000001111000000
DATA &X0000000110000000
DATA &X0000000000000000
```

ξει η τιμή της. Π.χ. στην παράμετρο name$ δεν περνάμε απλά την τιμή που υπάρχει στην call_name$, αλλή η ίδια η call_name$ συμμετέχει στην υπορουτίνα και μπορεί να μεταβληθεί (όπως και θέλουμε). Δοκιμάστε στη ρουτίνα FSEL_INP.LST να ξανακαλέστε την υπορουτίνα fileselector, αλλά με άλλα αρχικά ονόματα (τα οποία θα συνυπάρχουν με τα προηγούμενα), και μετά δοκιμάστε να το κάνετε αυτό χωρίς την εντολή VAR. Σκεφθείτε π.χ. πως δύο μέρη του προγράμματος θέλουν να σώνουν σε διαφορετικές περιοχές της δισκέτας, χρησιμοποιώντας βέβαια μία υπορουτίνα fileselector, και όχι ίδια τμήματα επαναλαμβανόμενου κώδικα. Για περαιτέρω προβληματισμό, ιδού ένα μικρό παράδειγμα: sum(4,5,x%)

```
sum(10,25,y%)
PRINT x%,y%
PROCEDURE sum(a%,b%,VAR c%)
c%=ADD (a%,b%)
RETURN
```

Περί ποντικιών και sprites...

Οχι βέβαια τα γνωστά ποντίκια, αλλά αυτό του ATARI μας. Η εντολή DEFMOUSE φροντίζει να του δίνει όποιο σχήμα θέλουμε. Η DEFMOUSE 0-7 δίνει προκαθορισμένα σχήματα στο ποντίκι, όπως θα δείτε αν τρέξετε το listing 3. Αν αυτά δεν μας ικανοποιούν, τότε μπορούμε να δώσουμε ένα δικό μας σχήμα στο ποντίκι, πράγμα που κάνει το listing 2. Για να καταλάβουμε πώς δουλεύει, πρέπει να γνωρίζουμε ορισμένα πράγματα για το πώς είναι φτιαγμένο το ποντίκι, και κατ' επέκταση και τα sprites. Καταλαμβάνουν ένα χώρο 16x16 pixels (16 γραμμές με 16 bits να περιγράφουν κάθε γραμμή). Υπάρχει το κυρίως σχήμα (16x16) που βλέπουμε, καθώς και η μάσκα (16x16), το κάθε ένα εκ των οποίων έχει και το χρώμα του. Στην απεικόνιση, προτεραιότητα παίρνει το κυρίως σχήμα. Τρέξτε το listing 3, όπου η μάσκα είναι απλά ένα τετράγωνο, για να το δείτε.

Η εντολή DEFMOUSE mouse$ είναι αυτή που δίνει στο ποντίκι το επιθυμητό σχήμα, αφού βέβαια ορίσουμε σωστά το string mouse$. Κατ' αρχάς, η εντολή MKI$ μετατρέπει έναν ακέραιο των 2 bytes (=16 bits) σε ένα string. Πρώτα ορίζουμε το ενεργό σημείο του ποντικιού, και μετά το mode (normal ή XOR) και τα χρώματα μάσκας - ποντικιού. Πειραματιστείτε με αυτά, για να δείτε πώς δουλεύουν. Μετά ορίζουμε τα 16x16 bits της μάσκας πρώτα, και μετά αυτά του ποντικιού. Η μάσκα στο παράδειγμά μας είναι γεμάτη, δηλαδή κάθε γραμμή είναι &HFFFF (στο δεκαεξαδικό σύστημα) ή &X1111111111111111 (στο δυαδικό). Στα DATA χρησιμοποιείται το δυαδικό σύστημα, γιατί έτσι φαίνεται πολύ καλύτερα η δομή των στοιχείων. Οσοι έχουν αρχίσει να ζαλίζονται με αυτά τα συστήματα αρίθμησης, καλά θα κάνουν να τα μάθουν, γιατί είναι πολύ σημαντικά για όποιον ασχολείται με τον προγραμματισμό.

Για να τελειώνουμε με τα ποντίκια, να και οι εντολές που τα χειρίζονται: Οι SHOWM και HIDEM δείχνουν και κρύβουν το ποντίκι αντίστοιχα. Οι MOUSEX, MOUSEY δίνουν ανά πάσα στιγμή τις συντεταγμένες του ποντικιού. Η MOUSEX μας πληροφορεί για την κατάσταση των κουμπιών: 0 = κανένα κουμπί πατημένο, 1 = δεξί πατημένο, 2 = αριστερό πατημένο, 3 = και τα δύο πατημένα. Τέλος, η SETMOUSE mx%,my%,(mk%) τοποθετεί το ποντίκι στη θέση mx%,my% και προσομοιώνει (προαιρετικά) το πάτημα κουμπιών μέσω της μεταβλητής mk%, σύμφωνα με τα παραπάνω.

Τα sprites τώρα, ορίζονται με τον ίδιο τρόπο με το ποντίκι, μόνο που οι σειρές για τη μάσκα




```
Listing 3: (MOUSE.LST)
ms%=0
DO
  DEFMOUSE ms%
  REPEAT
    EXIT IF MOUSEK=2
  UNTIL MOUSEK=1
  EXIT IF MOUSEK=2
  REPEAT
  UNTIL MOUSEK=0
  INC ms%
LOOP

Listing 4: (SPRITE.LST)

sprite$=MKI$(0)+MKI$(0)
sprite$=sprite$+MKI$(1)    ! τα ίδια με το listing 2
sprite$=sprite$+MKI$(0)+MKI$(1)
FOR j%=1 TO 16
  sprite$=sprite$+MKI$(&HFFFF) !μάσκα
  READ ms%
  sprite$=sprite$+MKI$(ms%)    !sprite
NEXT j%
HIDEM
REPEAT
  VSYNC
  SPRITE sprite$,sx%,sy%
  ADD sx%,4
  ADD sy%,1
  IF sx%>180
    sx%=0
    sy%=0
  ENDIF
UNTIL MOUSEK
SHOWM
REM εδώ μπαίνουν τα DATA

Listing 5: (BITS.LST)

FOR i%=33 TO 64
  b$=CHR$(i%)
  ascii%=BCLR(ASC(b$),5)
  b$=CHR$(ascii%)
  TEXT 10*i%-200,20,b$
NEXT i%

Listing 6: (SHIFT.LST)

x%=356
PRINT "x = ";x%
x1%=SHL(x%,1)
PRINT "x*2 = ";x1%
x1%=SHL(x%,2)
PRINT "x*4 = ";x1%
REM SHR για ακέραια διαίρεση

listing 7: (ROTATE.LST)

x%=130
PRINT x%;"  ";BIN$(x%,8)
x%=ROL!(x%,1)
PRINT x%;"  ";BIN$(x%,8)
REM και αντίστοιχα για το ROR
REM η BIN$(x,y) μας δίνει τον x σε
REM δυαδική (binary) μορφή για τα y
REM πρώτα bits. Η BIN$(x,y) είναι όμως string.
```

και το sprite ορίζονται εναλλάξ (listing 4). Η εντολή είναι SPRITE sprite$,sx%sy%, και όπως βλέπουμε, το sprite μπορεί να κινείται ελεύθερα μέσα στα όρια της οθόνης. Προσοχή όμως, αν φύγει από αυτά τα όρια, ο υπολογιστής θα διαμαρτυρηθεί πολύ έντονα (με άλλα λόγια, θα "κρεμάσει"... μεγαλοπρεπώς!). Η εντολή VSYNC είναι απαραίτητη για να έχουμε ομαλότητα στην εικόνα. Παραπάνω από ένα sprite μπορούν να οριστούν και να κινούνται στην οθόνη. Το πεδίο προσφέρεται νομίζω για πειραματισμούς...

Περί bits και bytes...

Οπως είναι γνωστό, στη μνήμη του υπολογιστή η βασική μονάδα οργάνωσης είναι το byte, το οποίο αποτελείται από 8 bits, που μπορούν να έχουν ως τιμή είτε το λογικό 0 είτε το λογικό 1. Και λέμε "λογικό", γιατί πλέον αυτές οι τιμές καθορίζονται από το hardware του υπολογιστή (βλέπε τσιπάκια...) μέσω διαφόρων μηχανισμών. Κάπου εδώ βρίσκεται και η διαχωριστική γραμμή, την οποία ο προγραμματιστής δεν μπορεί να περάσει, αν δεν πιάσει κατασαβίδι! Πέραν αυτού βέβαια, πολλές φορές είναι βολικό να δουλεύεουμε σε επίπεδο bit, δηλαδή να έχουμε πρόσβαση σε κάθε bit ξεχωριστά, και όχι μόνο στους αριθμούς και τις δομές που αυτά απαρτίζουν. Η GFA έχει πολλές εντολές που κάνουν αυτή τη δουλειά. Ας τις δούμε λοιπόν.

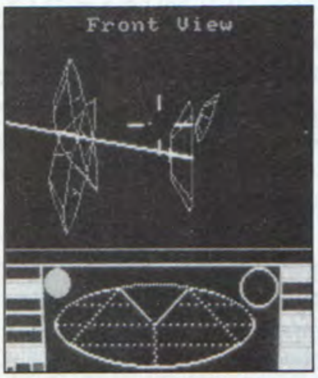
Η πρώτη ομάδα εντολών είναι οι BCLR(x,y), BSET(x,y), BCHG(x,y), BTST(x,y), όπου x είναι ο αριθμός στον οποίο ενεργούμε και y είναι το bit που αλλάζει ή ελέγχεται. Η BCLR θέτει το bit y του αριθμού x σε 0. Π.χ. αν έχουμε τον αριθμό 7 = 0111, τότε η BCLR(7,0) θα μας δώσει 6. Σημειώνουμε ότι η αρίθμηση των bits αρχίζει από τα δεξιά και από το 0. Επίσης, αν δεν το ξέρετε, να πώς βρίσκουμε την τιμή ενός δυαδικού αριθμού: Αρχίζοντας από τα δεξιά, υψώνουμε κάθε bit στην αντίστοιχη δύναμη του 2. Π.χ. 0111 = 0x2^3 + 1x2^2 + 1x2^1 +1x2^0 = 7. Με λίγη εξάσκηση είναι πολύ εύκολο! Πίσω στις εντολές λοιπόν, και η BSET κάνει το αντίθετο από την BCLR, δηλαδή θέτει το bit σε 1, η BCHG το εναλλάσσει, δηλαδή από 0 σε 1 ή από 1 σε 0, και η BTST ελέγχει την τιμή του και επιστρέφει TRUE (-1) ή FALSE (0), ανάλογα με την τιμή του, π.χ. BTST(7,3) = 0. Δείτε και το listing 5, όπου το 5ο bit τίθεται 0, κι έτσι από τον κωδικό ASCII αφαιρούμε 32 (1x2^5 = 32), και εμφανίζονται οι 32 πρώτοι χαρακτήρες του ATARI. Να σημειώσουμε εδώ ότι σε αυτή την περίπτωση δεν δουλεύει η PRINT.

Μια δεύτερη ομάδα εντολών είναι οι SHL(x,y), SHR(x,y), ROL(x,y), ROR(x,y). Οπως είναι γραμμένες, λειτουργούν με ακέραιους 4 bytes, ενώ για ακέραιους των 2 και 1 byte αντίστοιχα πρέπει να γραφούν (SHL&(x,y) , ...) και (SHL/(x,y) , ...). Η SHL μετατοπίζει όλα τα bits αριστερά κατά y bits, και η SHR τα μετατοπίζει δεξιά. Είναι ένας τρόπος (και γρήγορος μάλιστα), να διαιρείς και να πολλαπλασιάζεις με το 2. Δείτε και το listing 6. Τέλος, οι εντολές ROL, ROR περιστρέφουν τα bits, δηλαδή αυτά που είναι στα σύνορα του αριθμού δεν χάνονται, αλλά εμφανίζονται από την άλλη πλευρά. Δείτε και το listing 7, και μετά κάνετε και άλλες δικές σας παραλλαγές των εντολών αυτών. Αν μη τι άλλο, όταν αναλύουμε τα συστατικά μιας γλώσσας στα δομικά τους επίπεδα, και εξοικειώνόμαστε με αυτά, τότε αποκτούμε μια καλύτερη εικόνα του συνόλου.

Τελειώνοντας, θα πρέπει να πούμε ότι οι εντολές που έχουμε δει μέχρι τώρα είναι απλά ένα μέρος αυτών που υποστηρίζει η GFA. Αν συμβουλευτείτε και το manual (βλέπε εγχειρίδιο), θα δείτε ότι όλες οι λειτουργίες του λειτουργικού συστήματος (GEM, BIOS, XBIOS, A-line και άλλες), υποστηρίζονται μέσω της GFA με σχετικά απλές εντολές. Πάρτε λοιπόν το manual ανά χείρας, και αρχίστε να εξερευνάτε! ■

HINTS 'N' TIPS

ELITE
(AMIGA)



Ξεκινάμε (καλό μήνα) με ένα παιχνίδι που στο review του και στην κατηγορία "Αντοχή στο χρόνο" θα έπρεπε να είχε πάρει 10.000.000.000.000 βαθμούς. Αν και αρκετά παλιό (τι αρκετά δηλαδή), το Elite παίζεται μανιωδώς. Λοιπόν, ο Σπύρος Παγόπουλος συμβουλεύει τα εξής:

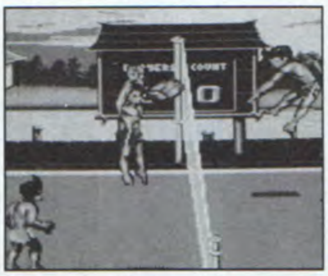
Οταν σας ζητηθεί η πρώτη κωδική λέξη από το manual, τυπώστε SARA και πατήστε ENTER. Στη συνέχεια, στο επόμενο prompt γράψτε τη σωστή λέξη. Τώρα, σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού πατήσετε το πλήκτρο "*" θα μπείτε σε μία τράπεζα γεμάτη με bonus. Από δω μπορείτε να πάρετε αρκετά πραγματάκια, αν χρησιμοποιήσετε τους σωστούς κωδικούς: 18-FF (ένα σεβαστό ποσό σε μετρητά), 24-01 (ένα σύστημα ECM), 2F-01 (energy bomb), 32-01 (docking computer), 38-01 (ένα military laser), και τέλος 3F-01 (cloaking device). Με το πλήκτρο ESC γυρνάτε ξανά στο κυρίως παιχνίδι. Πάντως, ακόμα κι αν έχετε τελειώσει μια φορά το παιχνίδι, αξίζει και να το ξαναπαίξετε από την αρχή: Είναι το μόνο game που διαθέτει αυτό το χάρισμα. Σπύρο, σ' ευχαριστούμε.

DRAGON NINJA
(AMIGA/ATARI)

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τυπώστε "TERRIFIC". Τώρα, πατώντας το F3 παίρνετε άπειρες ζωές, ενώ με το "L" περνάτε στο επόμενο επίπεδο. Το κολπάκι από τον Παντελή Σουλίδη.

BEACH VOLLEY

Αν αναπολείτε ακόμα τις καλοκαιρινές σας αθλητικές διακοπές, κατά τη διάρκεια



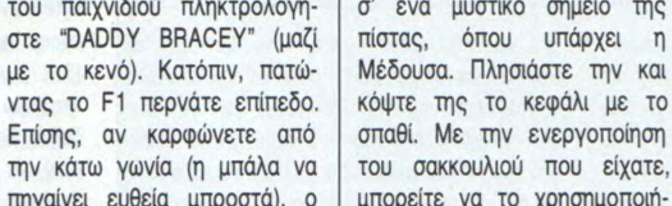
του παιχνιδιού πληκτρολογήστε "DADDY BRACEY" (μαζί με το κενό). Κατόπιν, πατώντας το F1 περνάτε επίπεδο. Επίσης, αν καρφώνετε από την κάτω γωνία (η μπάλα να πηγαίνει ευθεία μπροστά), ο αντίπαλος κάνει πάντα block out. Αυτά από τον κολοσσό Βαγγέλη Σιγαλά της Ρόδου.

THE MYTH
(AMSTRAD)

Ο Αλκης Θεοδωρίδης μας στέλνει βοήθεια για μερικά από τα δυσκολότερα σημεία του παιχνιδιού. Το γεγονός βέβαια ότι έχει Amstrad δεν αποκλείει την πιθανότητα να δουλεύουν τα tips και στους υπόλοιπους υπολογιστές. A-yeah:

Στην πρώτη πίστα και στο σημείο όπου υπάρχει λάβα που σας εμποδίζει να πάρετε το δίσκο bonus, πάρτε δέκα κεφάλια σκελετών και ρίξτε τα στη λάβα. Θα εμφανιστεί ένα τέρας. Σκοτώστε το και θα δημιουργηθεί ένα πέρασμα, καθώς και το όπλο για να σκοτώσετε τον αρχηγό. Στη δεύτερη πίστα, αν χτυπήσετε τα αγάλματα παίρνετε bonus κι ένα σακκουλάκι. Μπείτε στο δεύτερο μέρος της πίστας. Στο μικρό ναό που υπάρχει εκεί σκύψτε. Αντί να σας συμβεί τίποτα χειρότερο (και ανεπανόρθωτο), θα μεταφερθείτε σ' ένα μυστικό σημείο της πίστας, όπου υπάρχει η Μέδουσα. Πλησιάστε την και κόψτε της το κεφάλι με το σπαθί. Με την ενεργοποίηση του σακκουλιού που είχατε, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να σκοτώσετε τη Λερναία Υδρα (και τη Λερναία Μύκονο) στο τέλος.

Τρίτη πίστα, όπου υπάρχει ένας πάπυρος. Αν τον χρησιμοποιήσετε στο βωμό που συναντάτε, βγαίνει ένα κλειδί (εμφανίζεται για την ακρίβεια μέσα στο βωμό), με το οποίο μπορείτε να μπείτε στο κάστρο του Θωρ. Ενας δράκος που εμφανίζεται μπορεί να σκοτωθεί εύκολα, αν τον πυροβολήσετε από κοντά με μαχαίρια.



Τέταρτη και τελευταία πίστα. Χρησιμοποιήστε το πιστόλι σας για να ανοίξετε μια τρύπα στην πυραμίδα. Μέσα υπάρχουν πέντε κίονες. Αν σκύψετε στα ενδιάμεσα κενά τους, μεταφέρεστε σε διάφορα σημεία. Αν θέλετε να αποφύγετε δυσάρεστες εκπλήξεις, θα πρέπει να χαρτογραφείτε τις παγίδες που συναντάτε. Επίσης, μαζέψτε όλα τα όπλα που συναντάτε και κυρίως το σταυρό, τα σακκούλια, τα μάτια και το όπλο του Φαραώ. Ο σταυρός είναι πολύ σημαντικός: Αν μπείτε στο τρίτο κενό από τα αριστερά και προχωρήσετε προς τα δεξιά, θα συναντήσετε ένα σημείο στο οποίο υπάρχει στον τοίχο σκαλισμένος ένας σταυρός όμοιος με το δικό σας. Αν ενεργοποιήσετε αυτόν που έχετε, οι ζωές σας ανανεώνονται. Το σημαντικότερο βέβαια είναι ότι μπορείτε να πάτε σε αυτό το σημείο όσες φορές θέλετε. Ωστόσο, αν ακολουθήσετε τον ίδιο δρόμο, προς την αντίθετη όμως κατεύθυνση, θα φτάσετε σε ένα σημείο γεμάτο αγκάθια. Για να περάσετε, πυροβολήστε το δίσκο - bonus που υπάρχει στην άλλη πλευρά. Ο δίσκος θα πέσει και θα ενεργοποιήσει κάποιο μηχανισμό που καλύπτει τα αγκάθια.

Αυτά από τον Αλκη και βέβαια... thanx.

GRAND PRIX CIRCUIT
(AMSTRAD)

Αρχίστε το παιχνίδι και δια-

Χαίρετε, χαίρετε. Θα πρέπει να ξέρετε ότι ακόμα δεν έχω βγάλει άκρη με τα εκατοντάδες γράμματα που ήρθαν την περίοδο των διακοπών. Ο χρόνος, βλέπετε. Με χαρά διαπιστώνω ότι παίζετε πολύ Kick Off, Extra Time κ.λπ. Αν ψάχνετε για αντίπαλους, κάντε μου ένα τηλέφωνο στο περιοδικό!!!

λέξτε "Championship Circuit". Στη συνέχεια διαλέξτε ένα αυτοκίνητο και αρχίστε το πρωτάθλημα με την πίστα της Βραζιλίας. Τρέξτε το δοκιμαστικό γύρο και τερματίστε κανονικά. Αφού δείτε τον πίνακα των δοκιμαστικών, συνεχίστε με την οθόνη που δείχνει τα αυτοκίνητα στη θέση εκκίνησης. Αυτόματα αρχίζουν να ανάβουν πάνω αριστερά τα φώτα για την εκκίνηση. Προσοχή τώρα: Πριν ανάψουν τα τρίτα φώτα, πατήστε ESC. Το αποτέλεσμα είναι να σας γράψει στην οθόνη "towed to pit", και στη συνέχεια να σας δείξει την τελική οθόνη του πρώτου αγώνα, με τη διαφορά ότι όλοι οι οδηγοί έχουν το δικό σας όνομα και το χαρακτηριστικό DIF. Πατώντας τώρα ένα πλήκτρο, βλέπετε τη μέχρι τώρα βαθμολογία, στην οποία έχετε 25 ολόκληρους βαθμούς (το ανώτερο σε περίπτωση νίκης είναι 9 βαθμοί), ενώ οι υπόλοιποι έχουν μηδέν. Η ίδια διαδικασία γίνεται και στους υπόλοιπους επτά αγώνες του πρωταθλήματος, οπότε και καταλήγετε να έχετε 200 βαθμούς, έναντι μηδέν των αντιπάλων. Το tip μας ήρθε από τον μικρό μεν, με λαμπρό μέλλον δε, Βαγγέλη Νούση.

P47 THUNDERBOLT
(AMSTRAD)

Γράψτε στο hi-score table το όνομα ZEBEDEE.

SUPER STUNTMAN
(AMSTRAD)

Γράψε στον πίνακα των scores, LIVEWIRE, και το παιχνίδι βρίσκεται στην απόλυτη κυριαρχία σας.

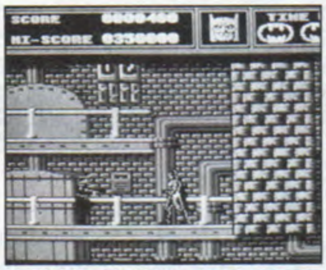
SPINDIZZY
(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε το εξής listing:

```
30 MODE 1
40 FOR T=49152 TO 49170
50 READ A$: POKE T,VAL ("&"+A$)
60 NEXT T
70 CALL 49152
80 DATA 21,40,00,11,C0,B0,3E,6A
90 DATA CD,A1,BC,3E,C9,32,5E,A8
100 DATA C3,00,B0
```

Προσοχή στα data. Τρέξτε το, και θα αποκτήσετε άπειρο χρόνο.

BATMAN THE MOVIE
(AMSTRAD)



POKE &1D62, &FF για να αφήσετε τους αντιπάλους σας χωρίς βόμβες.

THE HIT SQUAD
(AMSTRAD)

POKE &46F9, &00 για άπειρες ζωές.

GHOULS 'N' GHOSTS
(AMSTRAD)

POKE &3182,&A7 για άπειρες ζωές. Ολες οι επεμβάσεις από τον παραγωγικότατο Φάνη Χατζηγρίβα. Τον ευχαριστούμε.

NINJA WARRIORS
(AMIGA)

Πατήστε το Caps Lock στο ON, γράψτε CHIDAS, και μετά πατήστε το πάλι στο OFF. Θα πάρετε άπειρες ζωές.

HYBRIS
(AMIGA)

Πατήστε Space Bar στην εικόνα επιλογής πιλότου, και θα εμφανιστεί ένα menu απ' το οποίο θα καθορίσετε τις ζωές σας, την ταχύτητα, το χρόνο κ.λπ.

DYNAMITE DUX
(AMIGA)

Στην εικόνα που παρουσιάζεται το όνομα της εταιρίας, πληκτρολογήστε "CHEAT" (χωρίς τα εισαγωγικά βέβαια), και θα πάρετε άπειρες ζωές και για τους δύο παίκτες. Και τα τρία tips απο την ακριτική Μυτιλήνη και την Comnputerland. Ευχαριστούμε, και περιμένουμε συνέχεια. Τα κολπάκια για το Lost Patrol είχαν πρόβλημα. Στείλτε μας διευκρινίσεις, ή την ολοκληρωμένη λύση.



DAN DARE III
(SPECTRUM)

POKE 58494,0 για άπειρες ζωές.

FORGOTTEN WORLDS
(AMIGA)

Στην εισαγωγική οθόνη πληκτρολογήστε ARC και πατήστε το HELP. Από δω και στο εξής πατώντας το S πάτε στον επόμενο σταθμό, ενώ με το N περνάτε πίστα. Αυτά από τον Χριστόφορο Π. Μεγάλο επίθετο.

JOCK & THE TIME RINGS
(SPECTRUM)

POKE 58245,0 για άπειρες ζωές. Οι κώδικες του παιχνιδιού είναι MEGAGAME και CRASHACE.

SPIRITS
(SPECTRUM)

POKE 51754,0:POKE 51453,201 για άπειρες ζωές και ενέργεια αντίστοιχα.

REBEL
(SPECTRUM)

POKE 49958,0:POKE 49324,255 για άπειρες ζωές και για να μη χάνετε.

TOP SPIN
(SPECTRUM)

POKE 53922,0 για άπειρες ζωές. Αυτά από τη Nimax και την Blackgames, έτσι για να μην παραπονιούνται και οι Spectrum-fans.

Εδώ όμως κλείνουμε και γι' αυτόν το μήνα. Η στήλη προειδοποιεί ότι έχουν λιγοστέψει επικίνδυνα τα γράμματα με Commodore tips. Οι φίλοι του C64 ας στρωθούν στη δουλειά. Περιμένουμε. ■

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

DEFENDERS OF THE EARTH

SPECTRUM

Ο πλανήτης μας κινδυνεύει ακόμα μια φορά να πέσει στα χέρια των εξωγήινων.

Ο καταχθόνιος Ming, γνωστός μας από την παλιά σειρά της τηλεόρασης Flash Gordon, έχει απαγάγει τα παιδιά διασήμων προσωπικοτήτων. Εσείς αναλαμβάνετε να τα ελευθερώσετε, με τη βοήθεια των σούπερηρώων φίλων σας. Επειδή όμως δεν είστε άτρωτοι, αναλαμβάνω κι εγώ να σας βοηθήσω με αυτή τη σούπερ επέμβαση για την 48k και την 128k έκδοση του παιχνιδιού. Πληκτρολογήστε το listing, σώστε το αν θέλετε σε μια άδεια κασέτα, και τρέξτε το. Βάλτε την πρωτότυπη κασέτα να παίζει από την αρχή. Το κέρδος σας θα είναι άπειρη ενέργεια.

● **του Θεόδωρου Δεβελέγκα**

Listing

```
  1 REM ***************************
  2 REM * DEFENDERS OF THE EARTH *
  3 REM *        Hacked by        *
  4 REM *  Theodore Develegas     *
  5 REM ***************************
 10 CLEAR 60000: LOAD''CODE: LET SUM=0
 20 FOR F=50265 TO 50397: READ A
 30 LET SUM=SUM+A
 40 POKE F,A: NEXT F: READ A
 50 IF SUM=A THEN PRINT USR 50274
 60 PRINT 'DATA ERROR!': STOP
 70 DATA 130,230,7,238,8,211,254,55,201
 80 DATA 33,151,196,34,154,195,34,176,195
 90 DATA 33,0,0,34,95,195,34,97,195,34,102,195
100 DATA 34,104,195,175,205,1,22,33,0,64,84
110 DATA 93,28,117,1,255,26,237,176,33,182,196
120 DATA 126,254,255,202,80,195,215,35,24,246
130 DATA 243,33,166,196,17,90,177,1,66,0,237,176
140 DATA 195,105,178,205,98,5,8,33,154,206,126,238
150 DATA 42,32,2,54,201,8,201,16,7,17,0,22,1
160 DATA 0,84,72,69,79,32,68,69,86,73,76,58,32,67
170 DATA 65,76,76,32,54,53,49,51,56,52,49,32,65
180 DATA 78,89,84,73,77,69,255
190 DATA 13265
```

DYNASTY WARS

CBM

Πραγματικά ακούραστη η CAPCOM. Ρίχνει στις ARCADES το ένα παιχνίδι μετά το άλλο. Πριν προφτάσουν οι GAMERS να βαρεθούν το ένα, να σου και η νέα κοσόλα στη γωνία. Αφού μας είχε συνηθίσει σε παιχνίδια του στυλ Ghost & Goblins, με το DYNASTY WARS δημιούργησε κάτι το διαφορετικό. Ο ήρωας του παιχνιδιού είναι έφιππος. Κατά τ' άλλα πρόκειται για μια ιστορία εκδίκησης στην παλαιά Κίνα (τι μου θυμίζει αυτό;). Η US Gold επί μονίμου βάσεως μετατρέπει τα προϊόντα της Capcom σε κασέτες και δισκέτες για 8 και 16 bits. Και ο υποφαινόμενος επί μονίμου βάσεως επεμβαίνει στα δημιουργήματα αυτά...

Το μικρό listing που βλέπετε, δίνει άπειρη δύναμη στον ήρωα του παιχνιδιού. Αν συμφωνείτε μ' αυτό, κι έχετε το παιχνίδι σε κασέτα για τον ένδοξο CBM 64, ταΐστε τον με το listing, και αναμείνατε στην οθόνη για τα αποτελέσματα...

● **του Χρίστου Μιχόπουλου**

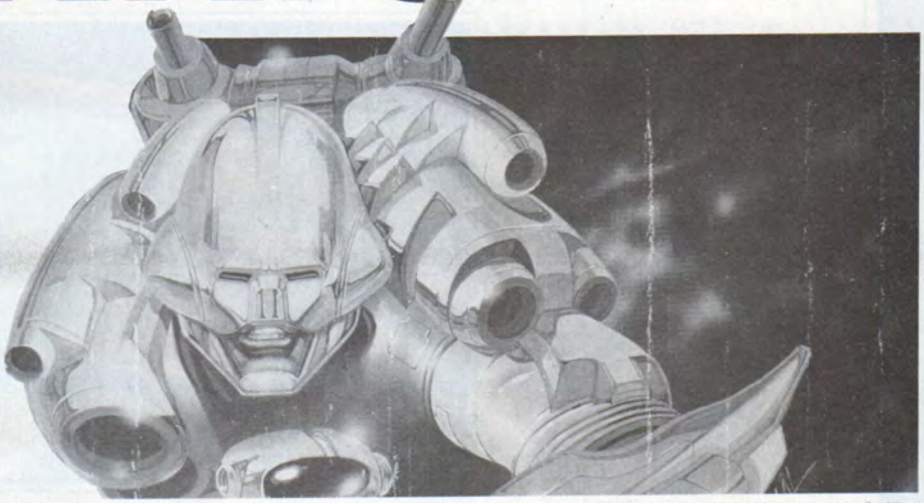
ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Listing

```
100 REM ******************************
110 REM *   C64 DYNASTY WARS CHEAT   *
120 REM *     CODE BY CHRISTOS       *
130 REM *      (C) 1990 PIXEL        *
140 REM ******************************
150 REM
160 FOR A=272 TO 312:READ B:POKE A,B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>4106 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
180 POKE 157,128:SYS 272
190 REM
200 DATA 32,86,245,169,36,73,56,141,208,8,169,1,73,56
210 DATA 141,209,8,76,16,8,169,49,141,203,60,169,1,141
220 DATA 204,60,76,4,59,169,189,141,126,152,76,0,106
```

TURRICAN

AMIGA



Μετά το πολύ πετυχημένο X-OUT, η Rainbow Arts δημιούργησε ένα από τα καλύτερα φετινά διαστημικά παιχνίδια.

Στο Turrican ελέγχετε έναν πολεμιστή του μέλλοντος, με τη μοναδική ικανότητα να μεταμορφώνεται σε γυροσκόπιο. Σκοπός σας η αντιμετώπιση του Morgul, ενός ακόμη προαιώνιου εχθρού της ανθρωπότητας.

Για να περάσετε όμως σώοι και αβλαβείς μέσα από τις 1.300 οθόνες του παιχνιδιού, θα χρειαστείτε μεγάλη δεξιοτεχνία ή, πολύ απλά, άπειρες ζωές!

Πληκτρολογήστε με προσοχή το παρακάτω πρόγραμμα, καθώς δεν υπάρχει έλεγχος λάθους, σώστε το αν θέλετε σε μια λευκή κασέτα με SAVE 'TURRICAN' LINE 1 και τρέξτε το. Βάλτε την πρωτότυπη κασέτα να παίξει από την αρχή, και δώστε στον Morgul και στους στρατιώτες του ένα καλό μάθημα.

● του Χρίστου Μιχόπουλου

Listing

```
  1 REM ************************
  2 REM *      TURRICAN        *
  3 REM *  another   hack by   *
  4 REM *   THEO DEVELEGAS     *
  5 REM ************************
 10 CLEAR : LOAD '' CODE
 20 POKE 42521,192
 30 FOR F=49152 TO 49171
 40 READ A: POKE F,A
 50 NEXT F
 60 PRINT USR 42496
 70 DATA 62,195,50,166,111
 80 DATA 195,0,91
 90 DATA 32,84,72,69,79,32
100 DATA 68,69,86,73,76,32
```

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

IMPOSSAMOLE

AMIGA

Ποιος μπορεί να ξεχάσει την απίθανη μουσική που έβγαινε απ' τα ηχεία, όταν πρωτοφόρτωσα το Monty on the run στον CBM 64, πριν αρκετά χρόνια. Οι gamers πιο πολύ θυμούνται τη μουσική παρά το ίδιο το παιχνίδι. Ετσι, ήταν για μένα ευχάριστη έκπληξη να ακούσω την εκμοντερνισμένη (House) έκδοση του κομματιού από τα ηχεία του 1084S. Οσον αφορά το παιχνίδι που περιέχει τη μουσική αυτή, το Impossamole της Gremlin, ακολουθεί ως ένα βαθμό τα χνάρια του Monty, αλλά δεν πρόκειται τώρα - εν έτει 1990 - να δημιουργήσει υστερία.

Κάτι που κληρονόμησε απ' τον παππού του είναι ο μεγάλος βαθμός δυσκολίας - και σήμερα έχω την τιμή να τον σμικρύνω. Αν είσαι Αμιγκάς (έτσι το λένε τώρα) κι έχεις το παιχνίδι με την όμορφη συσκευασία του, κάνε τον κόπο να φορτώσεις την AmigaBasic και να την τροφοδοτήσεις με το διπλανό listing. Παρέχει άπειρη ενέργεια. Απ' τη στιγμή που θα δώσεις RUN, η συνέχεια είναι αυτονόητη...

● **του Χρίστου Μιχόπουλου**

Listing

```
100 REM ********************************
110 REM *    Amiga Impossamole  Cheat   *
120 REM *         Code by Christos      *
130 REM *          (c) 1990 PIXEL       *
140 REM ********************************
150 REM
160 cheat =452*1024:a =cheat
170 READ v$:IF UCASE$(v$)="OOPS" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=711464% THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 PRINT "Please insert your IMPOSSAMOLE disk in"
240 PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
250 CALL cheat
260 REM
270 DATA 2C78,0004,93C9,4EAE,FEDA,43FA,00AC,2340
280 DATA 0010,4EAE,FE9E,43FA,00C2.4280.4281,41FA
290 DATA 0086,4EAE,FE44,43FA,00B2,41FA,008C,2348
300 DATA 000E,337C,000C,001C,237C,0000,0000,0028
310 DATA 4EAE.FE38,0839,0006,00BF,E001,66F6,43FA
320 DATA 008A,337C,0002,001C,237C,0007,0000,0028
330 DATA 237C,0000,1000,0024,237C,0000,0400,002C
340 DATA 4EAE,FE38,41FA,001A,23C8,0007,0068,21FC
350 DATA 0007,0000,0080,33FC,7FFF,00DF,F096,4E40
360 DATA 33FC,6008,0000,F23E,33FC,600A,0000,F27C
370 DATA 4EF9,0000,B000,7472,6163,6B64,6973,6B2E
380 DATA 6465,7669,6365,0000,0000.0000,0000,OOPS
```

ΑΛΛΗΛΟ

Ο ΕΙΣΒΟΛΕΑΣ

Είμαι κάτοχος μιας Sega Master System και ενός Spectrum 48K. Διάβασα στο τεύχος 66 στη στήλη Γ.Φ.Σ. για την Amiga CD. Ξαφνιάστηκα! Γι' αυτό σου γράφω, γιατί θέλω λίγες πληροφορίες για την Amiga CD. Θα μου πεις τώρα "λίγο νωρίς δεν είναι;" Κι εγώ σου λέω ότι ΘΕΛΩ να εισβάλω στον κόσμο του CD. Γι' αυτό θέλω να μου απαντήσεις στην ερώτηση. Αλλά έχω και άλλες δυο:

1) Γράφετε στο Consoles review παιχνίδια για Sega που δεν υπήρχαν στην Ελλάδα. Εχω γυρίσει όλα τα μαγαζιά στην Αθήνα και δεν βρήκα τίποτα, π.χ. το Golden Axe δεν βρίσκεται πουθενά.

2) Μου στείλατε το Licence to Kill, αλλά σας είχα στείλει κουπόνι και για το Super Wonder Boy. Γιατί δεν μου το στείλατε;

Η. Πατρονικολάου

Ψυχραιμία, φίλε Ηλία, ψυχραιμία. Σε καταλαβαίνουμε, θέλεις να εισβάλεις στα CD-I, αλλά αυτά τα πράγματα δεν γίνονται από τη μια μέρα στην άλλη. Χρειάζεται καταρχήν να βγουν τα μηχανήματα επίσημα στην αγορά, μια και μέχρι στιγμής έχουμε δει μόνο εργοστασιακά πρωτότυπα σε εκθέσεις. Για το CD μηχάνημα της Commodore δεν έχω να σου πω περισσότερα πράγματα. Οσο για τα υπόλοιπα: 1) Εψαξες στο OMNI shop; Για όλα τα παιχνίδια της Sega, πάντως, μπορείς να συμβουλεύεσαι τους καταλόγους, που υπάρχουν στα τεύχη του Pixel, και να τα παραγγείλεις από εκεί αν θέλεις. 2) Πρόβλημα με το ταχυδρομείο ίσως; Είναι το μόνο που μπορώ να υποθέσω. Δοκίμασε πάντως να πάρεις τηλέφωνο στα γραφεία της εταιρίας μας. Υπάρχουν άνθρωποι που φροντίζουν αυτές τις περιπτώσεις!

AMSTRAD ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ

Είμαι αρχάριος, νέος στο χώρο των υπολογιστών, και μόλις αγόρασα έναν 6128. Οπως καταλαβαίνεις λοιπόν, έχω κάποιες απορίες.:

1) Μπορώ να συνδέσω τον υπολογιστή με το ραδιομαγνητόφωνο μου, ώστε ο ήχος να βγαίνει από τα ηχεία του, και αν ναι, τι πρέπει να κάνω, πού να απευθυνθώ;

2) Τι σχεδιαστικά προγράμματα κυκλοφορούν για τον 6128, είναι απαραίτητο το mouse, και αν ναι, τότε ποιο με συμβουλεύεις να πάρω;

3) Μπορείς να μου πεις ποια η χρησιμότητα του Light pen και πόσο απαραίτητο είναι για τα σχεδιαστικά προγράμματα; Ανάμεσα στο light pen και το mouse, ποιο είναι το καλύτερο;

4) Τέλος, θα ήθελα να μου αποστείλεις τα παρακάτω τεύχη:

α) Το τεύχος στο οποίο γίνεται τεστ του 464.

β) Το τεύχος στο οποίο γίνεται τεστ του 664.

γ) Το τεύχος στο οποίο γίνεται τεστ του 6128.

δ) Το τεύχος του Οκτώβρη του '86.

ε) Το τεύχος στο οποίο τεστάρεται ο Spectrum +3.

Μ. Παπάζογλου
Βέροια

1) Το μόνο που έχεις να κάνεις, είναι να συνδέσεις το κασετόφωνό σου (στην είσοδο ήχου) με την έξοδο για ακουστικά, που έχει ο Amstrad δίπλα ακριβώς στη θύρα του joystick. Θα χρειαστείς δυο βύσματα γι' αυτή την "επιχείρηση", τα οποία μπορείς να βρεις πολύ εύκολα σε οποιοδήποτε κατάστημα ηλεκτρονικών (αν ασχολείσαι, τότε σίγουρα θα σου βρίσκονται μερικά σε κάποιο συρτάρι). Ο ήχος που θα ακούσεις πραγματικά θα σε ξαφνιάσει! Σε συμβουλεύω επίσης να συνδέσεις τον Amstrad με στερεοφωνικό μηχάνημα, για να εκμεταλλευτείς και το stereo εφέ του υπολογιστή. 2) Υπάρχουν αρκετά, αλλά για μένα το αγαπημένο μου πρόγραμμα είναι το Art Studio. Ποντίκι δεν είναι απαραίτητο, αν και σε τέτοιες περιπτώσεις διευκολύνει αφάνταστα την κατάσταση. Μπορείς να αγοράσεις οποιοδήποτε ποντίκι κυκλοφορεί στην αγορά για τον Amstrad (εγώ χρησιμοποιώ το AMX). 3) Περισσότερο είναι ένα "παιχνίδι" υψηλής τεχνολογίας και λιγότερο ένα χρήσιμο εργαλείο, γι' αυτό και δεν καθιερώθηκε. Το ποντίκι είναι σίγουρα ο νικητής ανάμεσα στα δυο. 4) Για τα τεύχη θα χρειαστεί να μας τηλεφωνήσεις στα γνωστά τηλέφωνα της Compupress (τμήμα κυκλοφορίας), αφ' ενός για να βεβαιωθείς εάν υπάρχουν τα τεύχη, και αφ' ετέρου για να μας δώσεις τα πλήρη στοιχεία σου για την ταχυδρομική αποστολή.

Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΠΙΛΟΓΗ

Είμαι ένας λάτρης των games και θέλω τα παιχνίδια που παίζω να είναι υψηλής ποιότητας, όμως δυστυχώς ο Spectrum δεν μπορεί να μου δώσει αυτό που ζητώ. Πρόκειται να αλλάξω τον υπολογιστή μου, και οι τωρινές μου επιλογές είναι: Amiga, Neo-Geo, Sega Mega Drive. Πρέπει να σου πω πως τα games της Sega μου αρέσουν πολύ, φοβάμαι όμως ότι τα 4 MBits των cartridges θα ξεπεραστούν από τα 330 MBits των cartridges του Neo-Geo. Βέβαια, δεν ξέρω αν θα εκμεταλλεύονται σωστά τα 330 MBits (τα games της SNK στις αίθουσες ηλεκτρονικών δεν με συγκινούν ιδιαίτερα). Τι από τα τρία μου προτείνεις; Θα ήθελα επίσης να σε ρωτήσω:

1) Τα joypads που κυκλοφορούν, έχουν στο δεξί χέρι τα κουμπιά και στο αριστερό τον μοχλό. Μπορώ να βρω τον αντίθετο συνδυασμό (δεξί μοχλό, αριστερό κουμπί);

2) Πόσα joypads παίρνει το Neo-Geo;

3) Μπορώ να συνδέσω απευθείας το Neo-Geo με τηλεόραση, και αν ναι, τι απόδοση θα έχω;

Ιω. Ορφανίδης
Καβάλα

Το Neo-Geo έχει αυτή τη στιγμή δυο σοβαρά μειονεκτήματα: α) Δεν κυκλοφορεί ακόμη στην αγορά. β) Είναι πολύ ακριβό, ακόμη και στην πατρίδα του, την Ιαπωνία. Το πρώτο μειονέκτημα ισχύει επίσης και για την Sega Mega Drive. Μου φαίνεται πως βιάζεσαι λίγο, έτσι δεν είναι; Το θέμα του "ποια είναι καλύτερη" δεν θα πρέπει να σε απασχολεί. Τα παιχνίδια της Mega Drive είναι υπεραρκετά για να σε διασκεδάσουν με τα "φτωχά" 4 MBits τους, στο εγγυώμαι. Σου μένει όμως και η Amiga, η οποία και κυκλοφορεί, και είναι πολύ πιο συμφέρουσα σαν αγορά, και παιχνίδια έχει κ.λπ., κ.λπ. Εκ των πραγμάτων, η Amiga είναι η μόνη σου επιλογή, εκτός αν θέλεις να περιμένεις (ποιος περιμένει όμως σε τέτοια πράγματα;). 1) Οχι, η κοινωνία είναι σκληρή για τους αριστερόχειρες. Μόνο το Lynx τους σκέφτηκε. 2) Δυο υποθέτω, όπως όλες οι κονσόλες. Δεν το έχω ψάξει ακόμη από κοντά όμως... 3) Δεν το έχω ψάξει ακόμη από κοντά όμως...

ΤΟ ΓΝΩΣΤΟ ΔΙΛΗΜΜΑ

Αγαπητό Pixel, είμαι 15 χρονών και σκέφτομαι να αγοράσω υπολογιστή. Εχω όμως ένα πρόβλημα: Ποιον υπολογιστή να διαλέξω, μια και είμαι λάτρης των games και των καλών γραφικών. Πολλοί μου πρότειναν την Amiga για το πρώτο, ενώ εγώ σκέφτηκα τον Atari για το δεύτερο. Θα ήθελα όμως και τη δική σου γνώμη, την οποία θα εκτιμήσω αφάνταστα.

Σ. Ανώνυμος

Χμ, καλά θα κάνεις να σκέφτεσαι την Amiga, και για το πρώτο και για το δεύτερο.

ΜΙΑ USER ΑΝΑΡΩΤΙΕΤΑΙ

Αγαπητό Pixel, είμαι μια user οχτάμπιτου και σκέφτομαι να προοδεύσω στα 16! Γι' αυτό και έχω μερικές απορίες:

α) Παρόλο που η Amiga έχει περισσότερα χρώματα και ανάλυση, τα πιο πολλά games έχουν τα ίδια γραφικά με τον Atari. Γιατί τα Software houses δεν χρησιμοποιούν τις επιπλέον δυνατότητες της Amiga;

β) Επίσης, έχω παρατηρήσει ότι η ταχύτητα δεν είναι πολύ μεγαλύτερη στην Amiga, παρόλο που έχει blitter. Ο STE που έχει, είναι πιο γρήγορος από την Amiga;

γ) Στο τεστ του STE έγραψες ότι οι ROMs είναι σε βάσεις. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να μπουν βελτιωμένες;

ΓΡΑΦΙΑ

δ) Τέλος, σε έναν αναγνώστη είπες ότι ο Amiga emulator θέλει 1 MB, blitter, κ.λπ. Στον 1040 STE υπάρχει περίπτωση να τρέχει;
Ν. Ραπτάκη

Το να χρησιμοποιήσεις τις επιπλέον δυνατότητες ενός υπολογιστή, ξέρεις τι σημαίνει; Σημαίνει απλά να γράψεις το πρόγραμμα σχεδόν από την αρχή. Γιατί να γίνει όμως αυτή η "μανούβρα", η οποία έχει σαν αποτέλεσμα περισσότερο χάσιμο χρόνου; Οι δυο υπολογιστές έχουν την ίδια CPU, άρα ο κώδικας μπορεί να "περαστεί" χωρίς μετατροπές από τον έναν υπολογιστή στον άλλο, και... αυτό ήταν! Ο χρόνος είναι χρήμα, Νίκη... β) Συνεχίζοντας την προηγούμενη απάντηση, θα πρέπει να προσθέσω ότι το παιχνίδι δημιουργείται στον Atari, για να υπάρχει συμβατότητα (αν δημιουργηθεί στην Amiga, π.χ. με 32 χρώματα on screen, δεν θα τρέχει στον ST με τα 16 του χρώματα. Το αντίθετο όμως ισχύει). Ετσι, ο blitter δεν χρησιμοποιείται ιδιαίτερα. Ούτε στον STE προβλέπεται αύξηση της ταχύτητας. γ) Βέβαια. Ηδη φήμες αναφέρουν ότι είναι έτοιμη η νέα διορθωμένη έκδοση του TOS, το TOS 1.7. δ) Δεν ξέρω εάν το πρόγραμμα είναι κατ' αρχήν συμβατό με τον STE, αλλιώς θα πρέπει να τρέχει. Πρόσεξε όμως: Το πρόγραμμα αυτό κάνει πολύ λιγότερα απ' όσα λέει...

ΠΙΣΙ (1)

Είμαι κάτοχος ενός Hyundai STE 16 και θα ήθελα να μου πεις:
α) Μπορεί με τη βοήθεια κάποιου emulator να δεχτεί προγράμματα των ST; Αν ναι, με ποιον, και πού μπορώ να τον βρω;
β) Πες μου ένα κατάστημα στην Αθήνα, που να πουλά όλα τα προϊόντα της Cinemaware (ή τουλάχιστον τα περισσότερα).
γ) Μια παράκληση. Πολλοί φίλοι μου - κι εγώ - χρησιμοποιούμε PC. Δυστυχώς στις σελίδες σου δεν γράφεις πολλά για PC. Θα θέλαμε από εσένα λίγα περισσότερα πράγματα.
δ) Το παιχνίδι TV Sports Basketball υπάρχει για PC;
Γ.Τσίγκρας

α) Οχι, δυστυχώς. β) Κανένα συγκεκριμένο. Οσα shops πουλούν games, έχουν σίγουρα κάποια της Cinemaware. γ) Μα έχουμε ολόκληρο περιοδικό για σας, το PC Master... Τι άλλο να κάνουμε; δ) Οχι (ακόμη).

ΠΙΣΙ (2)

Είμαι κάτοχος ενός IBM PC και φανατικός σου αναγνώστης εδώ και 3 1/2 χρόνια. Θα ήθελα λοιπόν να σε ρωτήσω τα εξής:
α) Η Greek Software δεν έχει φέρει στην Ελλάδα κανένα ποδοσφαιρικό παιχνίδι της Anco για τους IBM. Υπάρχει περίπτωση για το Kick Off 2;
β) Το Kick Off 2 έχει μόνο arcade μέρος ή και management;
γ) Ο IBM γίνεται συμβατός με Amiga; Αν ναι, ποιο είναι το κατάλληλο emulator και πόσο κοστίζει;
δ) Τι είναι το 1ο Pixel Computer Game Show;
ε) Σου αρέσει το σάντουιτς μπιφτέκι - ομελέτα - μουστάρδα;
Δ.Πατσός

α) Το Kick Off 2 έχει ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορήσει και για PCs, οπότε πρέπει να το περιμένεις από στιγμή σε στιγμή. β) Και τα δυο. γ) Οχι. Είναι συμβατός μόνο με τον... εαυτό του (κι αυτό όχι πάντα). δ) Ενα show. Α πα πα, δεν πρόκειται να αποκαλύψω τίποτα! Θα το διαβάσεις στις σχετικές στήλες. ε) Μιαμ μιαμ! (τρέχοντα σάλια). Βέβαια, εγώ το προτιμώ και με λίγη σαντιγύ...

ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΟΙ

Πριν μερικούς μήνες, απέκτησα μια Amiga 500. Για να αξιοποιήσω κάποιες από τις δυνατότητές της, σκέφτομαι να αγοράσω ένα midi interface, κάποιο synthi και ασφαλώς το κατάλληλο πρόγραμμα. α) Θα ήθελα να μου συστήσεις κάποιο πρόγραμμα midi και κάποιο synthi με αρκετές δυνατότητες. β) Επειδή τα games consoles είναι της μόδας τον τελευταίο καιρό, θα ήθελα να αγοράσω και εγώ ένα, που να έχει καλά γραφικά και ήχο. Θέλω να μου προτείνεις ένα ανάμεσα στα Sega Master System, Sega Mega Drive, PC Engine, Lynx και Game Boy, να μου αναφέρεις την τιμή του και πού μπορώ να το βρω.
Α.Μητρόπουλος

α) Το πιο φημισμένο είναι το Pro 24 της Steinberg, αλλά το πιο εύχηστο παραδέχονται όλοι ότι είναι το C-Lab Notator. Είναι και τα δυο τους κορυφαία επαγγελματικά προγράμματα. Για synthi τώρα: Δεν ξέρω πώς τα πας από χρήματα, γι' αυτό και θα σου πρότεινα να ψάξεις λίγο. Εχε υπ' όψιν σου μερικά διάσημα ονόματα: Yamaha DX-7, Roland D-10 και D-50, και τα πιο ακριβά (αλλά καταπληκτικά) Korg M-1 και Yamaha SY-77 (άνω των 500.000 δρχ.). Μερικά από αυτά μπορείς να τα βρεις σε "εκδόσεις" ειδικά για χειρισμό από υπολογιστή, χωρίς πλήκτρα (sound modules), σε πιο λογικές τιμές. Λεφτά να 'χεις...

ΣΤΟ DRIVE ΕΙΔΑ ΤΟΝ ΔΟΛΟΦΟΝΟ

Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 και του δολοφονικού της drive, που μου κάνει κόλπα εδώ και λίγο καιρό. Συγκεκριμένα, χωρίς λόγο και αιτία διάφορα προγράμματά μου καταστράφηκαν, καθώς στο φόρτωμα έκαναν crash, βγάζοντας System Request, που έλεγε ότι το Volume x, has a read/write error κ.λπ. Κάθε προσπάθεια να ξαναφορτώσω το πρόγραμμα αποδείχτηκε άκαρπη, αφού στην καλύτερη περίπτωση έβγαινε το μήνυμα Disk structure corrupt, ενώ στη χειρότερη το Error validating disk, disk is unreadable. Κάνοντας με ειδικό πρόγραμμα check disk, ανακάλυψα ότι το header είχε σβηστεί μαζί με 40 περίπου tracks από τη δεύτερη πλευρά της δισκέτας. Εχω χάσει 5 πολύτιμα προγράμματα με αυτόν τον τρόπο, παρόλο που όλες οι δισκέτες ήταν write protected. Γιατί άραγε σβήνουν τα δεδομένα υπό τέτοιες περίεργες συνθήκες; Φταίει μήπως καμιά κεφαλή του drive ή κάποιο virus; Περιμένω απεγνωσμένα απάντηση.
Χρήστος "Phantom Warrior" Βλάμης

Δεν νομίζω ότι υπάρχει virus - ψυχοπαθής στην Amiga (σε τέτοιο βαθμό τουλάχιστον δεν έχω συναντήσει), αν και καλού-κακού τσέκαρε τις δισκέτες με το καλύτερο antivirus utility που διαθέτεις. Προφανώς συνεχίζει το πρόβλημα να είναι η μια κεφαλή του drive, η οποία δείχνει να είναι απορρυθμισμένη (ή για την ακρίβεια κακορρυθμισμένη, μια και το μηχάνημα ήρθε από service). Το δρόμο για τον ηλεκτρονικό τον ξέρεις πια...

ΠΕΡΙ STE

...έχω έναν STE και θέλω να σε ρωτήσω 2 πράγματα: Το ένα είναι το μεσαίο mode, όπου ο υπολογιστής μου αρνείται να σώσει το DESKTOP.INF, και το άλλο είναι το DA accessory, όπου δεν έχω τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσω και τα 4.096 χρώματα. Μήπως θα μπορούσες να με κατατοπίσεις σχετικά;
Ν. Σαλιμίδης

Η αδυναμία του STE να σώζει το DESKTOP.INF είναι πρόβλημα του νέου TOS. Το πρόβλημα θα αντιμετωπιστεί σύντομα από την Atari, ενώ ήδη κυκλοφορεί στο εξωτερικό ένα PD προγραμματάκι που διορθώνει το πρόβλημα. Οσο για το control panel, υπήρχε θέμα καθυστέρησης της κυκλοφορίας της νέας έκδοσης του accessory. Ο STE κυκλοφόρησε πιο σύντομα στην αγορά και οι προγραμματιστές της δεν πρόλαβαν να τελειώσουν τη νέα έκδοση. Σύντομα όμως θα είναι έτοιμη η νέα έκδοση, η οποία θα δίνει τη δυνατότητα στους νέους χρήστες να διαλέγουν τα χρώματα από την παλέτα των 4.096 χρωμάτων.

ΜΕΤΑΜΟΣΧΕΥΣΕΙΣ SOFTWARE

Αγαπητό Pixel, είμαι κάτοχος μιας Amiga 500, ενώ ο ξάδερφός μου έχει έναν Amstrad 6128. Στον Amstrad υπάρχουν πολλά παιχνίδια που μου αρέσουν. Πώς μπορώ να γράψω τα παιχνίδια του στην A500; Ή και από την Amiga στον Amstrad; Σε παρακαλώ, λύσε μου το πρόβλημα...
Γ.Καραπαναγιώτης

Λυπάμαι, φίλε, δεν γίνεται τίποτα. Και προς Θεού, μην προσπαθήσεις να κάνεις POKE ένα-ένα τα bytes του κώδικα των παιχνιδιών...

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

SPECTRUM+2 με βιβλία, καλώδια, οδηγίες στα ελληνικά, ΜΟΝΟ 20.000!!! ΔΗΜΗΤΡΗΣ, 9029933.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ZX SPECTRUM+2 ΣΧΕΔΟΝ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ + ΟΘΟΝΗ PHILIPS ΠΡΑΣΙΝΗ + ΚΑΛΩΔΙΩΣΕΙΣ + ΒΙΒΛΙΑ + ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ. 8222468, κ. ΠΑΝΟΣ.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + joystick + προγράμματα + φίλτρο + περιοδικά + βιβλία. 75.000!!! Τηλ. 9357202 (8:30-10:30 μ.μ.).

AMSTRAD 6128 πράσινος με joystick, δισκετοθήκη, καλύμματα και πολλές δισκέτες, σε άριστη κατάσταση. ΤΙΜΗ 48.000. Τηλ. 8321787, ΛΟΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 σχεδόν αχρησιμοποίητος. Με πολλά παιχνίδια, βιβλία, joystick, εφαρμογές, φίλτρο οθόνης, καλύμματα. ΤΕΛΕΙΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ, ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ. ΤΗΛ. 5811676, ΙΩΣΗΦ.

AMSTRAD 6128 πράσινο, σχεδόν αμεταχείριστο, με πολλές δισκέτες - GAMES, βιβλία, printer (περιφερειακά πωλούνται και ξεχωριστά). ΤΙΜΗ 60.000, Βασίλης, τηλ. 9711048.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 πράσινος, τελείως αχρησιμοποίητος (στο κουτί), φίλτρο + 26 discs + πολλά ακόμα. Κανονική τιμή, πάνω από 120.000 δρχ., ΜΟΝΟ 85.000. ΓΚΙΚΑΣ, 4820259 (ώρες 3:00-5:30).

AMSTRAD 6128, πράσινο μόνιτρο σε ΤΕΛΕΙΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ + joystick + αντιγραφικά + 30 δισκέτες γεμάτες GAMES + καλώδιο σύνδεσης κασετοφώνου + 50 κασέτες GAMES + βιβλία + περιοδικά. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ. ΓΙΑΝΝΗΣ, 4964248.

AMSTRAD 6128 πράσινος, ειδικό έπιπλο computer, φίλτρο, joystick, manuals, 21 δισκέτες, παιχνίδια, utilities, αντιγραφικά, βιβλία, σε άριστη κατάσταση, τιμή ευκαιρίας. Τηλ. 2025577 (6-8 μ.μ.), Σωκράτης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ 6128 + έγχρωμο μόνιτορ + 80 δισκέτες με 200 παιχνίδια + AMX MOUSE + βιβλία προγραμματισμού. Μόνο 100.000. Προλάβετε, τηλ. 8312860, 8328207, ΒΑΣΙΛΗΣ.

SCHNEIDER 464 έγχρωμο monitor, αγορασμένος από Γερμανία. Πάνω από 10 Mb προγράμματα, βιβλία, περιοδικά αγγλικά, joystick, 70.000. Τηλέφωνο (03) 4322442.

AMSTRAD 6128 πράσινος, joystick, 20 δισκέτες, δισκετοθήκη, reset, βιβλία, πολλά extra ακόμα, 55.000 ΜΟΝΟ! 6923359 (έκπληξη: ποδοκίνητο joystick).

AMSTRAD MODULATOR-MP2 (Μετατρέπει την τηλεόραση σε έγχρωμο MONITOR) + ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ "ΤΟΠ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ένας AMSTRAD 6128 πράσινος. Πωλούνται και ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ. 5752589, ΗΛΙΑΣ.

STOP. Amstrad 6128 + πράσινη οθόνη + DRIVE 5 1/4" + 150 δισκέτες + 600 παιχνίδια + δισκετοθήκες. Τιμή 80.000. Προλάβετε. ΔΗΜΗΤΡΗΣ, 7791707.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ. Amstrad 6128 στο κουτί + εκτυπωτής Star (120 cps) + Μνήμη 256 Κ + πολλά σοβαρά προγράμματα + παιχνίδια, 75.000. 5741848.

AMSTRAD 1512 μονόχρωμος με 2 ντράιβ, προγράμματα, καλύμματα, σε άριστη κατάσταση. Τιμή 100.000 δρχ. Πληροφορίες: 6833134.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC-1512 AMSTRAD 2DD, 100 ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΦΙΛΤΡΟ, JOYSTICK, ORIGINAL GAMES. ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ. (0894) 31317, ΑΝΤΩΝΗΣ.

ΥΠΕΡΑΡΙΣΤΗ κατάσταση!!! AMSTRAD 6128 + πράσινη οθόνη + παιχνίδια + εφαρμογές + οδηγίες χρήσεως! Ολα ΜΟΝΟ 59.000!!! Σπύρος, 6394946.

AMSTRAD 6128 πράσινος, 15 δισκέτες, joystick και καλώδιο τηλεοράσεως, τιμή: 55.000. Τηλ. (0283) 22366. Νίκος, Τήνος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 καινούργιος με πράσινο monitor + 2ο disc-drive 5 1/4" + δισκετοθήκη 100 δισκετών + διακόπτη on/off + βιβλία + περιοδικά. 70.000 δρχ.! ΓΙΩΡΓΟΣ, 7777418.

AMSTRAD 6128, πράσινη οθόνη πωλείται, βιβλία, πολλές δισκέτες, θήκες κ.λπ. Τηλ. 6397723, Νικηφόρος.

AMSTRAD 6128 πράσινος, σε άριστη κατάσταση, MANUALS αγγλικό - ελληνικό, πολλά παιχνίδια, προγράμματα, 70.000, ΝΤΙΝΑ, 9217950.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ CPC 128 έγχρωμος και πολλά αναλώσιμα παντός τύπου σε απίστευτα χαμηλές τιμές. Τηλ. 9717634, Θοδωρής.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλείται Commodore 64 με κασετόφωνο, Drive 1541 II, hardware σπαστήρι Action Replay MKIV, πολλές δισκέτες με προγράμματα. Ολα αυτά μόνο 65.000! Ζητήστε το Βαγγέλη στο 6513841.

ΚΑΛΟΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΣ COMMODORE 64+ 1541II + 260 παιχνίδια + joystick TURBO + joystick Superboard + δύο δισκετοθήκες + κάλυμμα, ΜΟΝΟ 70.000. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ: ΓΙΩΡΓΟΣ (0831) 21653, ΡΕΘΥΜΝΟ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Αχρησιμοποίητο Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια, μόνο 33.000!!! Επίσης Disk Drive 1541 + δισκέτες, τιμή 33.000!!! Σπύρος, 6394946.

COMMODORE 64 + drive 1541 + κασετόφωνο + παιχνίδια + δισκετοθήκη + printer MPS 802 + manual, ΜΟΝΟ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

90.000!!! ΓΙΑΝΝΗΣ, 6818779.

COMMODORE 64 ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ + κασετόφωνο + προγράμματα + καλύμματα, σχεδόν ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΣ, λόγω κατοχής μεγαλύτερου, 33.000!!! Γιάννης, τηλ. 5017790.

COMMODORE 64 Final Cartridge κασετόφωνο Disk Drive 1541II, joystick, δισκετοθήκη, 50 δισκέτες, 450 παιχνίδια, ΕΥΚΟΛΙΕΣ, 70.000. Τηλ. 6821643, Κυριάκος.

AMIGA 500, έγχρωμη οθόνη 1084, joystick, δισκέτες, προγράμματα, mouse, σε φανταστική τιμή. Τηλ. 2518218, 2519577.

AMIGA 500. Πωλείται με εγγύηση και έγχρωμη οθόνη - joystick - πολλές δισκέτες. Τιμή ευκαιρίας. Τηλ. 8045835, 8045530, Τσαγκάς.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 σε εκπληκτική τιμή, λόγω ανάγκης. Τηλ. 6513290, κ. Κώστας.

AMIGA-500. Πωλείται ολοκαίνουρια! Επιπλέον, joystick + Scart καλώδιο + utilities και games!!! ΜΟΝΟ 110.000. Τηλ. 2460989, Σάκης.

ΠΡΟΣΟΧΗ! ATARI 1040 STF + color monitor Philips + joystick + πολλές δισκέτες, σε φανταστική τιμή. Τηλ. 2519577, 2518218.

ATARI 1040, ενός χρόνου σε άριστη κατάσταση, joystick + βιβλία + παιχνίδια (SilkWorm, Xenon II, S. WonderBoy, Kick Off, Player Manager) + προγράμματα (PC DITTO, ACCOUNTS, MS-DOS...) + αντιγραφικά + καλώδιο 4m (αξίας 15.000) για σύνδεση με TV. ΟΛΑ 110.000!! ΜΟΥΤΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, τηλ. 6511778.

ATARI 130XE, XC12 κασετόφωνο, 17 games, Syncom joystick στο σφυρί! Αξία 95.000 καινούρια. Τιμή χαμηλή. Τηλέφωνα: (01) 2771224 ή (0521) 66529 για πληροφορίες. Call now!

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

ATARI 800XL κασετόφωνο XC11, 24 παιχνίδια σε άριστη κατάσταση, σε συμφέρουσα τιμή, τηλ. 6926102.

QL 512 K ελληνικός + PCML controller + drive 5 1/4" + monitor HX12 + ICE EPROM + 100 δισκέτες με προγράμματα. Όλα ή χωριστά. Τιμή συζητήσιμη. ΜΙΧΑΛΗΣ, 7781871.

ACORN ARCHIMEDES A3000 πωλείται με βιβλία και δισκέτες 190.000. Τηλ. 4934280, Βασίλης Σπύρος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SCHNEIDER EURO-PC 512 KB RAM, ενός έτους, Mono Monitor, 20 MB Hard Disk, Mouse, game-card, joystick. Δρχ. 150.000, τηλ. 5242311 (08-16:00) ΟΒΕΡ Ιωάννα.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ TURBO-X (1 FDD, 21 MB HD SEAGATE, DUAL MONITOR) ΚΑΙ ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ A501 ΓΙΑ AMIGA 500. ΤΗΛ. 8019909, ΠΕΤΡΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Schneider Euro PC II Πορτοκαλί + εγγύηση + προγράμματα + παιχνίδια + βιβλία + joystick. Τηλ. 2754416.

APPLE IIe, εκτυπωτής Brother M-1109 και πάμπολλες δισκέτες, τιμή ευκαιρίας, όλα μόνο 125.000. Τηλ. 8040143.

SOFTWARE

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Εχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας μόνο 1.300 δρχ. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Επίσης πωλείται Drive 1541 II σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Α. Ηλιούπολη - Θεσ/νίκη.

AMIGA GAMES. Προγράμματα, manuals σε χαμηλές τιμές. Συνεχή ανανέωση. Τηλεφωνήστε: 7798794 ΝΙΚΟΣ, 7795467 ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ.

****AMIGA**** GAMES, Εφαρμογές, Επαγγελματικά. ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ, εισάγονται από ΓΕΡΜΑΝΙΑ. Παραλαμβάνουμε εβδομαδιαίους τίτλους, πριν ακόμα παρουσιαστούν στα περιοδικά. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2752205, Ακης - Αγγελος.

!!!AMIGA!!! Χιλιάδες παιχνίδια, συνεχής ανανέωση, φιλικές τιμές. Πληροφορίες 2815315 (ΤΑΚΗΣ). ΕΠΙΣΗΣ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΔΙΣΚΕΤΕΣ NO NAME!!!

****AMIGA**** All the TOP GAMES of the WORLD. 350 disk + game. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ. ΧΡΗΣΤΟΣ (5-8 μ.μ.), 2771065.

AMIGA! Προσοχή, υπερηχητικά κύματα. Ακούτε καλά; Ωραία! Λοιπόν, οτιδήποτε θέλετε, καλέστε τα PHANTOMs! ΔΙΣΚΕΤΑ + ΠΑΙΧΝΙΔΙ 450! Εισαγωγές από ΒΕΛΓΙΟ, ΓΕΡΜΑΝΙΑ, ΙΤΑΛΙΑ! Αμεση εξυπηρέτηση (PHANTOMs είναι αυτά!). Ηλίας Σπανάκης, (081) 222226, ΜΙΛΤΙΑΔΟΥ 34, Ηράκλειο Κρήτης.

AMIGA Utilities, Manuals, Games, Περιφερειακά: Midi, Sampler, Hard Disk, Genlock, Expansion RAM. Πώλησις Χονδρική - Λιανική. Εξειδικευμένο SERVICE Για Την AMIGA. 2475030, ΣΤΕΦΑΝΟΣ.

****AMIGA**** All the top Games of the world. ΜΟΝΟ 350 δρχ. Disk + GAME. ΕΠΩΦΕΛΗΘΕΙΤΕ! Παράδοση κατ' οίκον. ΚΟ±ΙΟΣ, 2771065.

AMIGA 1.2 - 1.3 SOFTWARE -

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

HARDWARE. Πωλούνται Παιχνίδια, UTILITIES από Τεράστια συλλογή. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Κατασκευάζουμε Παντός Τύπου Προγράμματα σε ASSEMBLY (και INTROS). Από Hardware Πολλά Πρωτότυπα Κυκλώματα, όπως Printer Buffers, ΚΥΚΛΩΜΑ ΡΥΘΜΙΣΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ κ.λπ. Επεκτάσεις Μνήμης 2 MB ΜΟΝΟ 70.000. Τέλος, SAMPLERS, MIDIS, MODEMS, Βιβλία Προγραμματισμού κ.λπ. ΓΙΑΝΝΗΣ Σωτηρόπουλος. Κερκύρας 10. 5620754.

AMIGA, τα πιο καινούργια προγράμματα, στις καλύτερες τιμές. Στις πέντε δισκέτες, δώρο άλλη μία. Στέλνονται αντικαταβολές. 6423274. Σταύρος Σπαγαδόρος, Λ. Αλεξάνδρας 310.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

ATARI ST. Τα πάντα σε GAMES. Μεγάλη συλλογή. Κατάλογος παντού, για ανταλλαγές καθημερινά μετά τις επτά. ΚΕΡΑΜΙΔΑΣ ΝΙΚΟΣ, ΚΕΣΑΝΗΣ 50, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ. Τηλ. 612839.

GAMES-UTILITIES ακυκλοφόρητα για PC=350, ATARI STFM=600 (GAME+DISK) τηλ. ST: (0552) 23869 (ΜΙΧΑΛΗΣ), PC: (0552) 22385 (ΣΤΕΛΙΟΣ). ΚΑΡΑΒΕΛΑΣ Μ. - ΚΟΥΚΛΑΤΖΗΣ ΣΤ., ΒΑΣ. ΚΩΝ/ΝΟΥ 172 - ΚΑΛΛΙΠΟΛΕΩΣ 35.

ATARI ST - USERS - GAMERS. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ κ.λπ. ΕΧΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΣΕ GAMES ΚΑΙ EMULATORS - PRO - UTILITIES, ΓΛΩΣΣΕΣ!!! ΤΗΛ. 5127991, κ. ΓΙΑΝΝΗ.

COMMODORE 64 - 128. Ολα τα καινούρια σε λογικές τιμές. Παραλαβές κάθε βδομάδα. Στάθης, 9417839. Σ. ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΟΜΑΧΗΣ 214, ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

COMMODORE-AMIGA. Πωλώ παιχνίδια, κασέτα, δισκέτα, λόγω αλλαγής υπολογιστή. Προλάβετε. Πωλείται COMMODORE + DRIVE. Ευκαιρία. Μιχάλης, 4181420. Αννα Πετράκη, Φοίνικος 10, Πειραιάς.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ | ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ | ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ | ΗΜ/ΝΙΑ

STOP!!! ΠΡΟΣΕΞΤΕ αυτή την αγγελία. ΛΑΜΙΑ AMSTRAD CLUB. Ολα τα ακυκλοφόρητα παιχνίδια. Φιλική εξυπηρέτηση, γρήγορη παράδοση. Κώστας Σαξώνης, Εσλιν 12, (0231) 21321 και 25878 (4-8 μ.μ.), μόνο Σαββατοκύριακα.

AMSTRAD GAMES. Εχετε 6128 και επιθυμείτε όλα τα ακυκλοφόρητα και διαφημισμένα παιχνίδια σε πολύ χαμηλή τιμή; Τηλεφωνήστε μας. Στέλνω και αντικαταβολή. Σάκης Αρχοντής, Αθανασίου Διάκου 13. Τηλ. (0491) 22561.

AMSTRAD 6128 ENGLISH Software!! Διαθέτουμε την ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ συλλογή στην ΕΛΛΑΔΑ! Και τις φθηνότερες τιμές. 300 δρχ. το παιχνίδι + δισκέτα (650) + ταχυδρομικά (350) = Φιλική εξυπηρέτηση. Τηλ. (0631) 23762, 22672, 22291.

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

Βαγγέλης Κωβαίος, Σπ. Τρικούπη 22, ΜΕΣΟΛΟΓΓΙ.

AMSTRAD 6128. Πολλά προγράμματα. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. Υπάρχουν όλα τα καινούρια και ακυκλοφόρητα παιχνίδια. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Και με αντικαταβολή. Τιμές φανταστικές. ΕΠΙΣΗΣ ΠΟΛΛΑ GAMES ΓΙΑ AMIGA. ΤΗΛ. 9349206. "MAIKL SOFT". ΜΙΧΑΛΗΣ ΜΠΑΓΙΑΤΤΑΣ, ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

ΔΙΑΦΟΡΑ

SEGA MEGADRIVE, 2 joysticks, παιχνίδι 85.000 δρχ., τηλ. 5983837, Γιάννης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ εκτυπωτής STAR LC24-10, 24 ακίδων, σε τέλεια κατάσταση, 75.000 δρχ., τιμή συζητήσιμη, τηλ. 6428037, Αντώνης.

AMIGA! SAMPLER από 12.000 έως 24.000 MIDI 12.000 ΜΙΚΤΕΣ θυρών joystick, παράλληλης. ΠΟΙΟΤΗΣ στην εμφάνιση και στην κατασκευή. Προγράμματα. ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ ΙΑΚΩΒΟΣ, Διονύσου 4, πλατ. ΚΕΝΝΕΝΤΥ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ. 6610714.

MONITOR, Tuner SONY, υψηλή ανάλυση, απίστευτη τιμή. AMIGA, ATARI, PCs, περιφερειακά, αναλώσιμα. Είμαστε φθηνότεροι. Χρήστος, Ιερά

οδός και Λαρίσης 1, τηλ. 5989701.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ computer από πτυχιούχο εξωτερικού, για κάθε ηλικία. Διαθέτουμε κομπιούτερ, εργαστήρια για γρήγορη εκμάθηση. Χρήστος, Λαρίσης 1, Αιγάλεω, τηλ. 5989701.

ΑΓΟΡΑΖΩ INTERFACE I + MICRODRIVE ±H DISC DRIVE INTERFACE ΓΙΑ SPECTRUM ZX. 6833401, ΧΡ. ΦΡΑΝΤΖΟΛΑΣ (9:30-17:00).

Η ICB προσφέρει σε εκπληκτικές τιμές και για όσο υπάρχουν αποθέματα ATARI 520STFM με 1 MB DRIVE, 84.900! AMIGA DRIVE εξωτερικό, 26.900! ATARI DRIVE εξωτερικό, 27.200! Πολλές-πολλές δόσεις και πολλές εκπλήξεις, 6380411, 6399738, Αιτωλίας 57, Αγ. Παρασκευή.

Εξοπλισμός γραφείου καινούριος, άριστης ποιότητας, πωλείται σε ΤΙΜΕΣ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ: - Κομπιούτερ PC OLIVETTI AT M280, IBM RAM, σκληρό δίσκο 40 MB, επεξεργαστή 80286 12 MHz, είσοδος RS232C και parallel interface. - Εκτυπωτής AMSTRAD DMP 3160. - TELEX LD 2000 LORENZ λατινικοί χαρακτήρες. - Φωτοτυπικό MITA DC 112C με bypass από A6-B4, 11 αντίγραφα/λεπτό και έπιπλο-βάση. - Γραφείο βάση computer SATO σε λευκό-μαύρο. - Καθίσματα εργασίας, επισκέπτου, δακτυλογράφου, κόκκινο ύφασμα. Πληροφορίες τηλ. 6914837/49 (9:00 π.μ. - 5:00 μ.μ.).

ΔΙΣΚΕΤΕΣ από ΑΠΟΘΗΚΗ. Προσφορές: SONY NONAME 3,5" από 190. FUJI 3,5" από 265. MAXELL 3" 580 και λοιπά. ΕΠΙΣΗΣ ΑΥΘΕΝΤΙΚΑ και ακυκλοφόρητα GAMES ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ ΜΑΣ για AMIGA - AMSTRAD - IBM. ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΗΛ. 2021377.

Πωλήσεις, αγορές, ανταλλαγές υπολογιστών και περιφερειακών. Προγράμματα για υπολογιστές και παραγγελίες προγραμμάτων. Τάσος, τηλ. 9704944.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ, προγραμματιστής - αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ) παραδίδει μαθήματα σε Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία - Γλώσσες προγραμματισμού - Λειτουργικά Συστήματα (DOS κ.λπ.). Αποστόλης, τηλ. 8659488.

TOP ★ GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

AMSTRAD

1 (1) ●	**BATMAN** (OCEAN)
2 (2) ●	**ROBOCOP** (OCEAN)
3 (-) ◆	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
4 (8) ▲	**KICK OFF** (ANCO)
5 (3) ▼	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
6 (-) ◆	**OPERATION THUNDERBOLT** (OCEAN)
7 (6) ▼	**CABAL** (OCEAN)
8 (7) ▲	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
9 (-) ◆	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
10 (-) ◆	**HARD DRIVIN'** (MIRRORSOFT)

ATARI ST/AMIGA

1 (1) ◆	**KICK OFF** (ANCO)
2 (-) ◆	**TV SPORTS BASKETBALL** (CINEMAWARE)
3 (-) ◆	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
4 (3) ▼	**BATMAN** (OCEAN)
5 (▼) ◆	**RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)
6 (4) ▼	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7 (2) ▼	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
8 (-) ◆	**KICK OFF 2** (ANCO)
9 (5) ▼	**SILKWORM** (VIRGIN)
10 (7) ▼	**PIPEMANIA** (EMPIRE)

(●):Σταθερό (▲): Άνοδος (▼): Πτώση (◆): Νέο

Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.

* Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

*** TOP 20 ***

1	(1)	◆	**BATMAN** (OCEAN)
2	(4)	▲	**KICK OFF** (ANCO)
3	(2)	▼	**ROBOCOP** (OCEAN)
4	(3)	▼	**CABAL** (OCEAN)
5	(6)	▲	**SILKWORM** (VIRGIN/MASTERTRONIC)
6	(8)	▲	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7	(16)	▲	**SHINOBI** (VIRGIN)
8	(11)	▲	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
9	(18)	▲	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
10	(5)	▼	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
11	(-)	●	**TV SPORTS BASKETBALL** (CINEMAWARE)
12	(19)	▲	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
13	(-)	●	**RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)
14	(9)	▼	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
15	(12)	▼	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
16	(-)	●	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
17	(7)	▼	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
18	(-)	●	**OPERATION THUNDERBOLT** (OCEAN)
19	(10)	▼	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
20	(-)	●	**KICK OFF 2** (ANCO)



COMMONDORE

1 (3) ▲	**KICK OFF** (ANCO)
2 (1) ▼	**ROBOCOP** (OCEAN)
3 (2) ▼	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4 (-) ◆	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
5 (8) ▲	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
6 (9) ▲	**SILKWORM** (VIRGIN)
7 (7) ●	**BATMAN** (OCEAN)
8 (5) ▼	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
9 (4) ▼	**CABAL** (OCEAN)
10 (-) ◆	**RAINBOW ISLANDS**

SPECTRUM

1 (1) ◆	**CABAL** (OCEAN)
2 (2) ◆	**SHINOBI** (VIRGIN)
3 (3) ◆	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
4 (4) ◆	**BATMAN** (OCEAN)
5 (5) ◆	**SILKWORM** (VIRGIN)
6 (7) ▲	**ROBOCOP** (OCEAN)
7 (-) ◆	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
8 (10) ▲	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
9 (6) ▼	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
10 (9) ▼	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)

Τα πράγματα άρχισαν να ξεκαθαρίζουν μετά την καλοκαιρινή "σιέστα", εκτός βέβαια απ' τη "βασική" πεντάδα του Spectrum. Power Peak γι' αυτόν το μήνα το TV Sports Basketball. Περιμένουμε ακόμα περισσότερα κουπόνια.

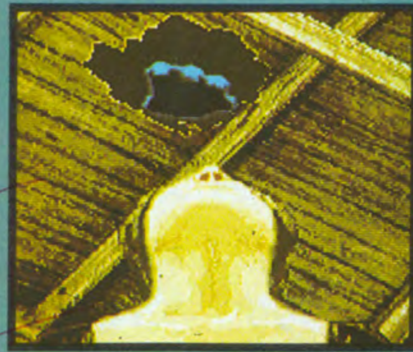
SHADOW OF THE BEAST

Η σκιά του κτήνους πλανιέται για μια ακόμη φορά πάνω από την περιοχή σας. Κι αυτή τη φορά έχει πιο άγριες διαθέσεις από ποτέ...

Σίγουρα θυμάστε τους αγώνες που είχατε κάνει στο Shadow Of The Beast για να απαλλαγείτε από το σώμα του κτήνους στο οποίο σας είχε υποχρεώσει να ζείτε ο Maletoth, και να πάρετε πίσω τη φυσιολογική σας μορφή, καθώς και για να εκδικηθείτε το θάνατο του πατέρα σας. Οι αγώνες αυτοί ήταν βέβαια επιτυχείς, κι έτσι ανακτήσατε την ανθρώπινη μορφή σας και απαλλαγήκατε από την κηδεμονία του Maletoth, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι οι περιπέτειές σας τελείωσαν. Γιατί ο Maletoth δεν ήταν δυνατό να μείνει άπραγος μπροστά στη μείωση αυτή των υπηκόων του, κι έτσι ανέλαβε δραστικά μέτρα: Απήγαγε την αδελφή σας και τη μετέφερε στο Kara-Moon, όπου σκοπεύει να την εκπαιδεύσει κατάλληλα και να την εντάξει στις στρατιές του. Εσείς βέβαια δεν μπορείτε να το επιτρέψετε αυτό: Αγοράζετε με όσα χρήματα σας έχουν απομείνει ένα χάρτη που δείχνει το δρόμο για την περιοχή εκείνη, και μετά από αρκετές περιπέτειες φτάνετε. Τώρα όμως θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τον Maletoth και τις ορδές του. Τώρα όμως δεν έχετε στη διάθεσή σας τις ικανότητες που είχατε στο "Shadow of the beast", για τον απλούστατο λόγο ότι δεν έχετε πλέον τη μορφή του κτήνους, αλλά κανονική, ανθρώπινη μορφή. Οι μόνες ικανότητες που έχετε είναι αυτή του τρεξίματος, των αλμάτων και της συλλογής και χρήσης αντικειμένων. Αρχικά είστε εξοπλισμένος με μια αλυσίδα, που στην άκρη της έχει μια σιδερόμπαλα, αλλά κατόπιν είναι δυνατό να μαζέψετε πιο αποτελεσματικά όπλα, και καλά θα κάνετε να τα βρείτε γρήγορα, γιατί με αυτό που έχετε δεν έχετε ελπίδες να πάτε και πολύ μακριά.

Αν είναι ένα πράγμα που δεν θα σας λείψει στο παιχνίδι αυτό, είναι οι αντίπαλοι για να πολεμήσετε. Θα αρχίσετε με τους ανθρώπους των σπηλαίων που είτε είναι εξοπλισμένοι με ακόντια, είτε πέφτουν από τα δέντρα, και κατόπιν θα συναντήσετε και άλλα φιλόξενα όντα, όπως νυχτερίδες, βρυκόλακες, τεράστια κεφάλια, στοιχειωμένα δέντρα ή και φυσικά εμπόδια, όπως ποτάμια και χάσματα, στα οποία καλά θα κάνετε να μην πέσετε.





Μέρος απ' την υπέροχη εισαγωγή. Είναι η στιγμή που το "τέρας" αρπάζει το μωρό.



Προσοχή!!! Ο υψηλόσωμος αυτός κύριος δεν έχει καθόλου φιλικές διαθέσεις.

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Για μια ακόμη φορά, το παιχνίδι είναι απάνθρωπα δύσκολο. Επίσης, θα ήταν καλό να μπορείτε να παρακάμψετε την εισαγωγή, γιατί αν και είναι εντυπωσιακή, ίσως μετά από μερικά φορτώματα να γίνει εκνευριστική.

SHADOW OF THE BEAST II
ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Από μια συνέχεια παιχνιδιού περιμένουμε καλύτερο gameplay, και όχι εκτενέστερη παρουσίαση. Η Psygnosis δεν μας απογοήτευσε, εκτός από το ότι το νούμερο δύο εξακολουθεί να είναι τόσο δύσκολο, όσο και το νούμερο ένα.

Γ. Κυπαρίσσης

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Οπλιστείτε με υπομονή, ξεπεράστε το πρώτο σοκ του "game over" στα δέκα δευτερόλεπτα, και θα ασχολείστε μαζί του για πολύ χρόνο.



Είδατε τι ξεβράζει η θάλασσα; Αντε να χτενιστεί όλο αυτό το πράγμα.



Δεν υπάρχει βελτίωση από το "Shadow of the beast", αφορά τα γραφικά, αλλά πόσο καλύτερα μπορούσαννα γίνουν;

ΓΡΑΦΙΚΑ 97%

Ωραία μελωδία και ηχητικά εφέ, και "πραγματικοί" sampled ήχοι στην εισαγωγή.

ΗΧΟΣ 95%

Λίγο έλεος για τους gamers δεν υπάρχει;

GAMEPLAY 89%

Στο σύνολο του είναι πολύ αξιόλογο.

ΓΕΝΙΚΑ 94%



Ο θάνατος είναι άσχημο πράγμα. Ωστόσο έχει ωραία γραφικά.

Είδος:	ARCADE-ADVENTURE
Υπολογιστής:	AMIGA
Μορφή:	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	PSYGNOSIS/REFLECTIONS
Διάθεση:	DELTA COMPUTERS

Το περιβάλλον φαντάζει αφάνταστα εχθρικό, αλλά μη βιαστείτε να συμπεράνετε ότι όλα είναι εναντίον σας. Στη διαδρομή θα συναντήσετε (αν φτάσετε αρκετά μακριά) αρκετούς χαρακτήρες που είναι πρόθυμοι να σας δώσουν πληροφορίες για άλλους χαρακτήρες ή αντικείμενα. Κάποιοι μπορεί να μη φανούν πολύ εξυπηρετικοί σε πρώτη φάση, αλλά θυμηθείτε ότι μπορείτε να τους κάνετε πιο συνεργάσιμους, αρκεί να τους προσφέρετε την κατάλληλη ποσότητα χρυσού ή το σωστό αντικείμενο.

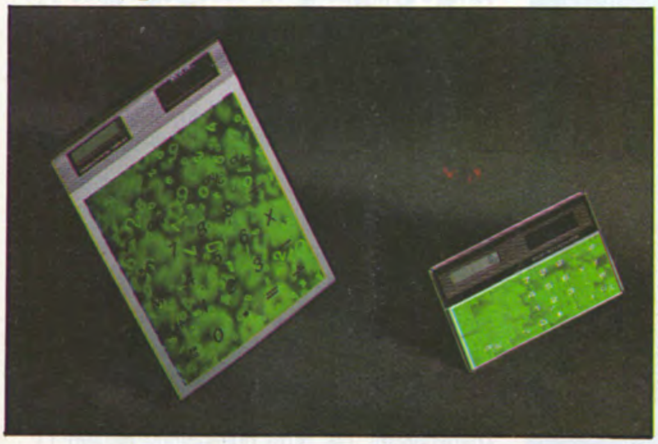
Αν είχατε εντυπωσιαστεί από την εισαγωγή του "Shadow Of The Beast", τότε η εισαγωγή του "Shadow Of The Beast II" θα σας αφήσει άφωνους. Στην αρχή θα δείτε το σπίτι της αδελφής σας, κατόπιν τον Maletoth να μεταμορφώνεται σε ένα τεράστιο ιπτάμενο τέρας, και τέλος παρακολουθείτε το τέρας αυτό να αρπάζει την αδελφή σας. ±Η μάλλον το τελευταίο δεν το παρακολουθείτε μέχρι το τέλος, γιατί λογοκρίνεται. Ολ' αυτά συμβαίνουν σε ένα περιβάλλον όπου πέφτουν συνεχώς αστραπές και ακούγονται πολύ καθαροί digitized ήχοι. Υπάρχει ακόμη και μια πολύ καλή οθόνη "game over", στην οποία ακούγεται μια όμορφη μελωδία από κιθάρα. Βέβαια, το φόρτωμα της οθόνης αυτής, και γενικά όλη η διαδικασία, είναι εξαιρετικά χρονοβόρα, αλλά ευτυχώς έχετε το δικαίωμα να επιλέξετε αν θα τη δείτε ή όχι.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά και κινούνται πολύ γρήγορα και ομαλά. Το scrolling αυτή τη φορά περιορίζεται σε δύο μόνο επίπεδα, από τα δεκαοκτώ που υπήρχαν στον προκάτοχό του, αλλά είναι και πάλι πολύ καλό. Το animation των sprites είναι κι αυτό σε καλά επίπεδα, εκτός ίσως από τα μεγάλα sprites όπου κάποιες κινήσεις είναι λίγο απότομες. Ο ήχος είναι κι αυτός πολύ καλός, αλλά δυστυχώς η Psygnosis δεν έμαθε τίποτε στον τομέα του gameplay, κι έτσι το "Shadow Of The Beast II" είναι ακόμη πιο δύσκολο από τον προκάτοχό του (έστω κι αν πιστεύατε ότι αυτό είναι αδύνατο). Και είναι πραγματικά κρίμα, γιατί το παιχνίδι από άριστο που θα μπορούσε να ήταν, μένει στο "πολύ καλό"...

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

HOLOGRAM BY MAIL

1041/42



1084/5/7/8, 1037



1002, 1011, 1012



1003, 1010, 1016, 1061



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ελάχιστο περιθώριο αποστολής 20 μέρες.

ΚΩΔΙΚΑΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
	ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ ΤΕΛΗ			450
			ΣΥΝΟΛΟ	

Ονοματεπώνυμο ______

Διεύθυνση ______ Τ.Κ. ______

Πόλη ______ Τηλ. ______

Σας αποστέλλω ταχυδρ. επιταγή Νο ______
με το ποσό που ανταποκρίνεται στην αξία της αγοράς μου.
Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α.
Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
(ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ BY MAIL)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

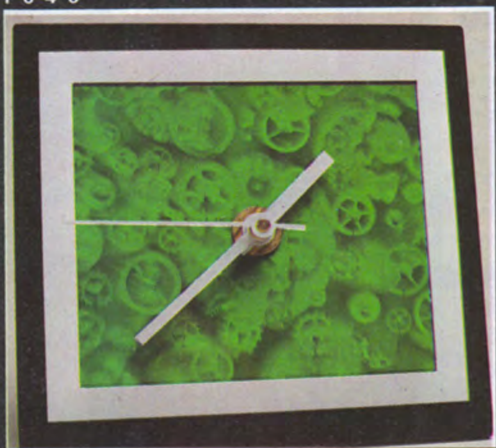
1080 1082



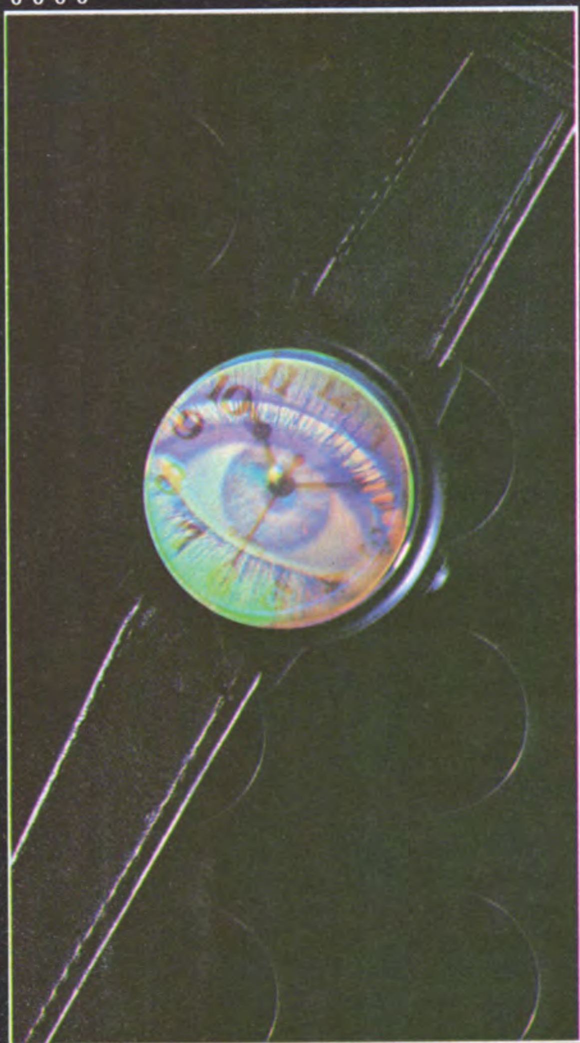
1081



1040



0000



OWL



SKULL



GEOM



COOL BEAR



COME TO HOLOGRAM'S WORLD
IT'S NOT AN ILLUSION,
IT'S AN OPTICAL ADVENTURE

ΜΠΡΕΛΟΚ

1084	"Κινητικά"	720 δρχ.
1085	Ζώα 2D/3D	720 δρχ.
1085	Ζώδια 2D/3D	720 δρχ.
1085	Διάστημα 2D/3D	720 δρχ.
1087	Σχέδια 3D	880 δρχ.
1088	Σχέδια 2D/3D	880 δρχ.
1037	Transluscent Γυαλί	7.300 δρχ.

ΚΟΝΚΑΡΔΕΣ

1003	2D/3D	610 δρχ.
1010	2D	610 δρχ.
1016	3D	610 δρχ.
1061	"Κινητικές"	610 δρχ.

ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ

2D/1011.1 Σπείρα	400 δρχ.
2D/1011.2 Yin/Yang	400 δρχ.
2D/1011.3 Υδρόγειος	400 δρχ.
2D/1011.4 Ανατολή	400 δρχ.
2D/1011.LF Αθλητικά	400 δρχ.
3D/1012.12 Τσιπάκι	700 δρχ.
3D/1012.17 Αετός	700 δρχ.
3D/1012.x Σαξοφωνίστας	820 δρχ.
3D/1012.m Πύργος Αιφελ	820 δρχ.
2D/3D 1002.a Ζώα	350 δρχ.
2D/3D 1002.3 Τρόμου	350 δρχ.

ΣΒΟΥΡΕΣ & PUZZLE

1080	Πολύχρωμες	1.310 δρχ.
1082	Δίχρωμες	1.470 δρχ.
1081	Jigsaw Puzzle	1.630 δρχ.

CALCULATORS

1041	Ολογραφικό Μικρό (solar)	3.650 δρχ.
1042	Ολογραφικό Μεγάλο (solar)	7.300 δρχ.

ΡΟΛΟΓΙΑ

1040	Ολογραφικό επιτραπέζιο ρολόι (QUARTZ)	9.460 δρχ.
0000	Ολογραφικό ρολόι χειρός (QUARTZ) Διάφορα Σχέδια	13600 δρχ.

CORPORATION

Ο άνεμος σφύριζε έντονα καθώς περνούσε τις κοφτές γωνίες του ουρανοξύστη της UCC. Οι σταγόνες της βροχής έπεφταν με δύναμη επάνω στη μοναχική γυναικεία φιγούρα που περνούσε, αψηφώντας την καταιγίδα, μέσα από το πάρκο που περιτριγύριζε το κτίριο. Ξαφνικά, ένας απόκοσμος μυκηθμός έσπασε το βουητό του αέρα. Η γυναίκα πάγωσε. Απ' το μυαλό της πέρασαν με μια όλες οι ιστορίες των εφημερίδων για τον Ripper, το άγνωστο πλάσμα που κατασπάραζε ανθρώπους. Κατάφερε να προχωρήσει μερικά βήματα, όταν άκουσε πίσω της κλαδιά να σπάζουν. Γύρισε κι ένιωσε κάθε ίνα του κορμιού της να παγώνει στη θέα των κόκκινων ματιών του αηδιαστικού αυτού πλάσματος. Το τελευταίο πράγμα που έκανε στη ζωή της, ήταν ν' αφήσει μια διαπεραστική στριγγλιά...

Η ιστορία μας αρχίζει κάπως έτσι. Η UCC (Universal Cybernetic Corporation) είναι μια πολυεθνική εταιρία που ειδικεύεται στο να κατασκευάζει ρομπότ. Τελευταίο της δημιούργημα - σύμφωνα με πληροφορίες από μυστικές υπηρεσίες - ένα ανθρωποειδές που μπορεί να σκέφτεται και είναι ειδικευμένο στο να σκοτώνει. Η παρτίδα από τα ανθρωποειδή αυτά ετοιμάστηκε μυστικά από την εταιρία (η παραγωγή τους είναι απαγορευμένη) και ήταν έτοιμη για παράδοση, όταν ένα από αυτά το έσκασε - άγνωστο πώς. Αρχισε να περιφέρεται στους δρόμους του Λονδίνου, κατασπαράζοντας διαβάτες. Η κυβέρνηση αποφασίζει να δράσει και βάζει τις μυστικές της υπηρεσίες σε λειτουργία. Οταν φτάνουν στα χέρια της οι ανατριχιαστικές πληροφορίες για τα ανθρωποειδή, έρχεται σε επαφή με τη ZODIAC. Για πολλούς μύθος, η ZODIAC είναι μια υπηρεσία μισθοφόρων κατασκόπων, με ικανότατους πράκτορες. Η αποστολή είναι η ακόλουθη: Ενα άτομο θα προσγειωθεί στη σκεπή του κτιρίου και θα διεισδύσει μέσα σε αυτό. Ο πράκτορας πρέπει να εντοπίσει το εργαστήριο γενετικής σε κάποιον όροφο και να πάρει το έμβρυο που πιστεύεται ότι βρίσκεται εκεί.

Αρχικά διαλέγετε το χαρακτήρα που θα ελέγχετε, από εκείνους που σας δίνει το παιχνίδι. Καθένας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και ενεργεί ανάλογα. Εχετε ένα ορισμένο ποσό από χρήματα και πρέπει να αγοράσετε τα απαραίτητα εφόδια για την αποστολή σας. Το παιχνίδι σας δίνει μια μεγάλη γκάμα εξοπλισμού: Οπλα, μάσκες αερίου, ωρολογιακές βόμβες, χειροβομβίδες και διάφορα άλλα. Θεωρητικά όλα τα αντικείμενα είναι χρήσιμα, πλην όμως δεν μπορείτε να τα πάρετε όλα. Ταυτόχρονα καθετί έχει και το βάρος του, πράγμα που επηρεάζει την κίνησή σας, ενώ μερικά αντικείμενα μπορούν να βρεθούν και στο κτίριο (οι καθαριστές δεν κάνουν πάντα καλά τη δουλειά τους). Μόλις οπλιστείτε, αρχίζει το παιχνίδι.

Η απόδοσή σας κατά τη διάρκεια της αποστολής εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Αρχικά ο χαρακτήρας που διαλέξατε έχει τα δικά του χαρακτηριστικά (αντοχή, επιδεξιότητα κ.λπ.) που τον επηρεάζουν. Επειτα κουράζεται όσο περνάει η ώρα, και κάποια στιγμή πρέπει να ξεκουραστεί. Για το σκοπό αυτό, το παιχνίδι σας προμηθεύει με τη δυνατότητα να κοιμηθείτε για ν' ανακτήσετε τις δυνάμεις σας. Το παιχνίδι σας δίνει στο αριστερό μέρος της οθόνης ένα διάγραμμα του σώματός σας. Εκεί φαίνεται αν, και κατά πόσο, "λειτουργείτε". Αν για παράδειγμα κάποιος φρουρός σας χτυπήσει στο πόδι, τότε το κουτάκι που υπάρχει επάνω στο πόδι σας, στο διάγραμμα, κοκκινίζει. Αν το κόκκινο καταλάβει πάνω από το μισό κουτί, τότε το αντίστοιχο όργανο υπολειτουργεί σε σημαντικό βαθμό: Αν πρόκειται για το πόδι σας, αρχίζετε να κουτσαίνετε, αν πρόκειται για το μάτι σας, θολώνει η όραση κ.ο.κ. Με τις προόδους βέβαια της βιοχημείας, τα πάντα έχουν το γιατρικό τους. Το Corporation, σίγουρα, κρύβει από πίσω του πολλή δουλειά. Η ομάδα των προγραμματιστών έχει μελετήσει αρκετά το σενάριο και έχει φανταστεί με μεγάλη ακρίβεια τις αντιδράσεις και την ψυχολογία ενός ανθρώπου που βρίσκεται μέσα







ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

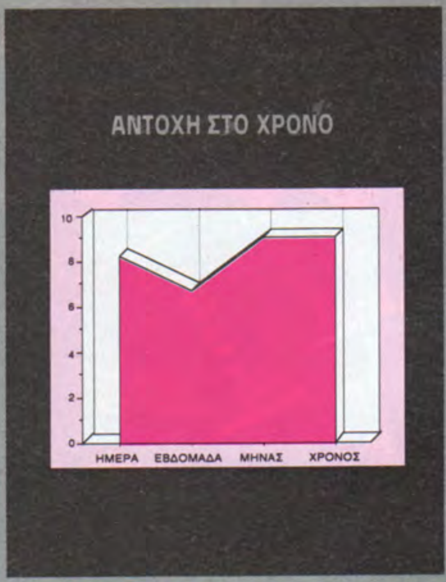
Θα θέλαμε να υπήρχε κάποιο πιο επεξηγηματικό manual, περισσότερο στον τομέα της ανάλυσης του εξοπλισμού που αγοράζετε.

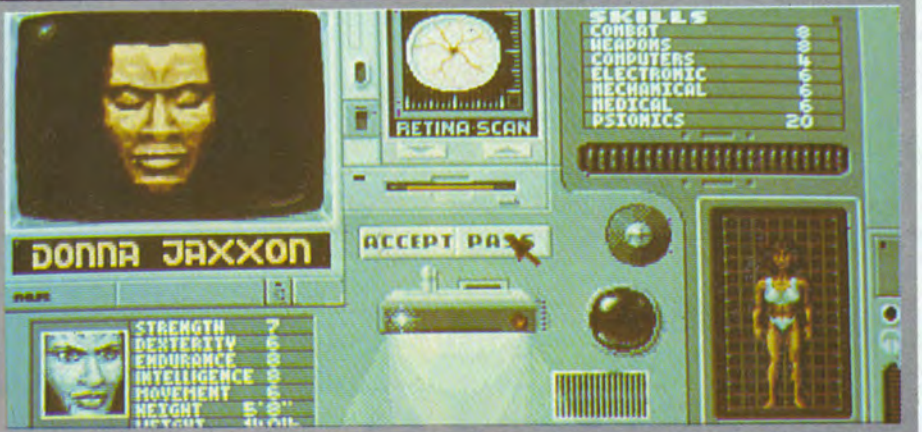
CORPORATION: ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Λίγο εξειδικευμένο το παιχνίδι, απευθύνεται στο κοινό των adventures περισσότερο. Ωστόσο λόγω του ότι έχει και πολλά στοιχεία arcade μέσα του (ίσως και περισσότερα) δεν είναι καθαρόαιμο role playing. Στην αρχή ο παίκτης αισθάνεται χαμένος στο δαίδαλο των επιλογών του παιχνιδιού, αλλά μετά από μια προσεκτική ανάγνωση του manual και κάποιο ψάξιμο τα πράγματα ξεκαθαρίζουν. Ωραία ατμόσφαιρα.

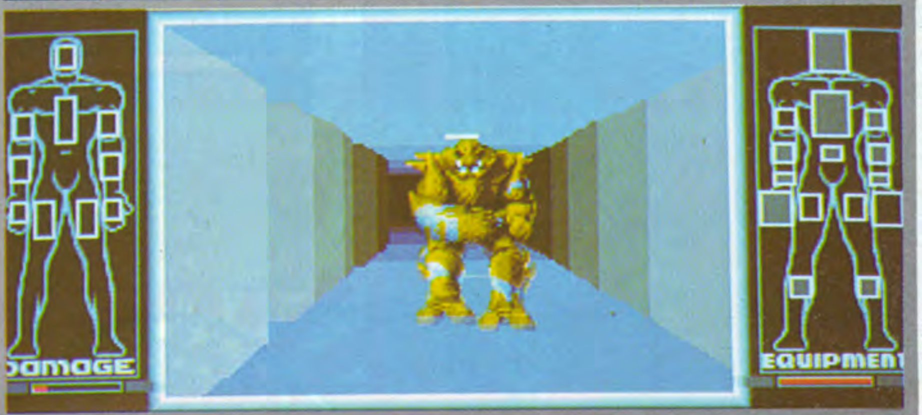
Κ. Βασιλάκης

Αριστη δουλειά και προσοχή στη λεπτομέρεια. Συγχαρητήρια για την προοπτική κίνηση.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	**98%**
Η ατμόσφαιρα είναι εκείνη που μετράει. Σωστά εφέ.	
ΗΧΟΣ	**98%**
Μετά την πρώτη ψυχρολουσία καταλαβαίνει κανείς ότι το Corporation έχει ένα ευφυές σύστημα ελέγχου.	
GAMEPLAY	**95%**
Ενα εξαίρετο δείγμα παιχνιδιού απ' όλες τις απόψεις και ταυτόχρονα ένα δυνατό ντεμπούτο για την Core.	
ΓΕΝΙΚΑ	**95%**





Η οθόνη στην οποία κάνετε την επιλογή του χαρακτήρα σας. Οπως βλέπετε, υπάρχουν και κυρίες στην παρέα.



Εδώ μπορείτε να τα δείτε όλα, ακόμα κι ένα φρουρό - ανθρωποειδές. Στα δυο άκρα της οθόνης φαίνονται οι μετρητές της ζημιάς που έχετε πάθει (τα δυο διαγράμματα του σώματός σας). Στη βάση βλέπετε την ID κάρτα σας και το σύστημα κατεύθυνσης.

Είδος:	ROLE PLAYING
Υπολογιστής:	ATARI ST, AMIGA, IBM PC
Μορφή:	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	CORE DESIGN
Διάθεση:	GREEK SOFTWARE

σ' ένα εχθρικό περιβάλλον, τριγυρισμένος από ρομπότ - φονιάδες και τα τελειότερα συστήματα συναγερμού και που - φυσικά - παίζει τη ζωή του κορώνα - γράμματα. Υπάρχει ένας σημαντικός τομέας στο παιχνίδι, που έχει να κάνει με τις πνευματικές σας δυνάμεις (Psionics). Τις ενεργοποιείτε αν πάρετε κάποια φάρμακα (τ' αγοράζετε και αυτά). Τώρα το πώς θα τις χρησιμοποιήσετε και σε τι μπορούν να σας φανούν χρήσιμες, αυτό είναι κάτι που θα πρέπει να το ανακαλύψετε μόνοι σας. Το manual δεν αναφέρει απολύτως τίποτα, όχι βέβαια από παράλειψη. Απλώς είναι άλλη μια δυσκολία του παιχνιδιού. Απ' ό,τι μπόρεσα να καταλάβω, με κάποιον τρόπο ενεργοποιείται ένα μενού που κάνει διάφορα πράγματα. Το πώς θα το ενεργοποιήσετε, είναι μια άλλη ιστορία. Εν συντομία αναφέρω ότι τα Psionics σας δίνουν τη δυνατότητα να πετάξετε, να δείτε τι συμβαίνει σε κάποια απόσταση (σύμφωνα με τη θεωρία της αστρικής προβολής,) να επουλώσετε κάποια τραύματά σας, να δυναμώσετε τις ασπίδες σας και να χτυπήσετε τους αντιπάλους σας.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλά θαυμάσια. Ο τρόπος με τον οποίο βλέπετε την κίνηση, ενώ περπατάτε, είναι εκπληκτικός, ενώ αν χτυπήσετε στο πόδι, βλέπετε τα πράγματα σαν να κουτσαίνετε. Στο μεσαίο παράθυρο της οθόνης βλέπετε τον έξω κόσμο. Η κάμερα δηλαδή του παιχνιδιού είναι τα μάτια σας. Υπάρχει ένα αρκετά ευφυές σύστημα κατεύθυνσης του χαρακτήρα, με το οποίο μπορείτε ταυτόχρονα να στρίβετε το κεφάλι σας προς όλες τις κατευθύνσεις. Ο ήχος είναι πολύ ατμοσφαιρικός και αποδίδει καλύτερα σε στερεοφωνικό monitor, ή στα ηχεία του στερεοφωνικού σας. Με λίγα λόγια το Corporation είναι ένα εξαίσιο παιχνίδι, μόνο που δεν είναι τόσο εύκολο να το καταλάβετε από την αρχή. Έχει πολλά κοινά με τα role playing adventures - τα Psionics δεν είναι τίποτα άλλο από τα spells των adventures. Είναι βέβαια προσαρμοσμένο στις υψηλής τεχνολογίας αντιλήψεις των καιρών μας - και βέβαια στη hi tec εποχή μας δεν μπορούμε να συζητάμε για μαγείες. Αγοράστε το μόνο αν έχετε τη δυνατότητα να ασχοληθείτε σοβαρά μαζί του.

(Το είδαμε σε Amiga, απ' όπου και οι οθόνες)

● Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ



SHADOW
Warriors
Το ακαταμάχητο πνεύμα των Ninja επιστρέφει!
Η Ocean παρουσιάζει το καλύτερο coin-op πολεμικής τέχνης.
Shadow Warriors
Τα μυστικά χιλίων χρόνων της τεχνικής Ninja, ζωντανεύουν στην οθόνη σας τις πιο συγκλονιστικές μάχες... στους επικίνδυνους δρόμους της Αμερικής του Σήμερα.
Shadow Warriors
Ο μαχητής του '90 έφθασε.
Ανακαλύψτε τα
PIXELOGRAMA
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE
ocean
ThirdWave
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 11742, ΤΗΛ. 9217428, FAX 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 3601761

HITPACK 13



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3΄΄ που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ————
ΠΟΛΗ ———— Τ.Κ ————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ————

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

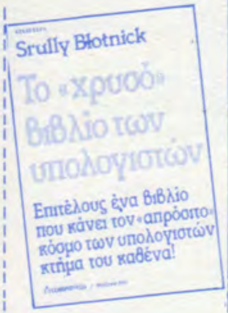


Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________
ΠΟΛΗ ________ Τ.Κ. ________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ________

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ————
ΠΟΛΗ ———— Τ.Κ ————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ————

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο________ με το ποσό των 950 δρχ., που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________
ΠΟΛΗ ________ **Τ.Κ.** ________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________
ΠΟΛΗ ________ Τ.Κ. ________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ________

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Τόμος 1 & 2



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ
Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.
Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο________ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________
ΠΟΛΗ ________ **Τ.Κ.** ________
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ________

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

KICK OFF

Ο ΧΟΡΟΣ ΤΩΝ ΓΚΟΛ ΑΡΧΙΣΕ



Λοιπόν, να δείτε που σιγά-σιγά θα λάβουμε κι εμείς μέρος στο διαγωνισμό, χωρίς να το καταλάβουμε.
Με το που έρχεται μια δισκέτα στα γραφεία μας, μαζεύονται όλοι οι σοφοί γέροντες, κάτοχοι των μυστικών του αθλήματος, και σχολιάζουν τα περιεχόμενά της.
Κατόπιν βέβαια επιδίδονται σε μαραθώνια τουρνουά, προκαλώντας τις μάταιες επικλήσεις του αρχηγού της φυλής των Pixelάδων, να πάνε να κόψουν ξύλα γιατί έρχεται βαρύς χειμώνας.
Οι δισκέτες με τα γκολ σας έχουν αρχίσει να έρχονται στα γραφεία μας, και περιέχουν αρκετά καλά δείγματα. Ωστόσο, θέλουμε η συμμετοχή να είναι ακόμα μεγαλύτερη.

ΤΑ ΔΩΡΑ

Για το σκοπό αυτό, έχουμε συγκεντρώσει μερικά δωράκια για σας.

Το πρώτο είναι μία Red Stone game console, συμβατή με Nintendo. Μπορεί δηλαδή να τρέξει όλα τα προγράμματα της Nintendo.

Δεύτερο δώρο, μια RAM Card, επέκταση μνήμης 512 K για Amiga. Η επέκταση μνήμης έχει αρχίσει να γίνεται απαραίτητη, με όλα αυτά τα τεράστια προγράμματα που κυκλοφορούν.

Τρίτο δώρο, πέντε προγράμματα για τον υπολογιστή σας.

Τέλος, έχουμε και πέντε T-Shirts Kick Off, για να τα φοράτε όταν παίζετε το παιχνίδι.

Ολα τα δώρα είναι προσφορά της **Greek Software** (Πριγκιπονήσων 28, τηλ. 6443759).

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ

Δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό έχουν όλοι όσοι νομίζουν ότι βάζουν θεαματικά γκολ. Τις δισκέτες σας μπορείτε να τις στείλετε στα γραφεία μας (Περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 11742 Αθήνα). Μην ξεχάστε να μας στείλετε τα στοιχεία σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο, ηλικία και υπολογιστή). Ο διαγωνισμός λήγει στις 30 Νοεμβρίου (ημερομηνία ταχυδρομείου), ενώ αν φοβάστε για την τύχη της δισκέτας σας, μπορείτε να τη φέρετε στα γραφεία μας αυτοπροσώπως. Κι αν αισθάνεστε έτοιμοι, παίζουμε και τα... στοιχήματα επιτόπου!

Λοιπόν, ετοιμαστείτε και καλή τύχη.

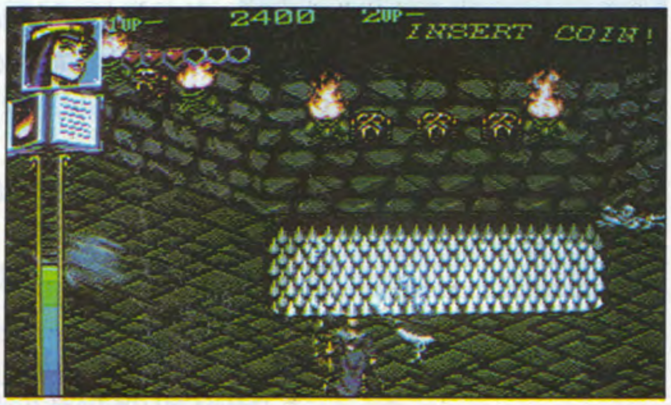


ARCADE

DARK SEAL

Να μια ευχάριστη αλλαγή μέσα στον καταιγισμό των shoot 'em ups, arcades και simulators, που πλήττει τις αίθουσες των arcades. Το "Dark Seal" μοιάζει λίγο με το "Cadash", αλλά χωρίς να δίνει τόση έμφαση στα adventure στοιχεία που συναντούσαμε εκεί. Ο σκοπός που αναλαμβάνετε να φέρετε σε πέρας, πρέπει να είναι πολύ σοβαρός, αν κρίνουμε από το μέγεθος της ιστορίας πού εμφανίζει το μηχάνημα (δυστυχώς όμως δεν μπορούμε να σας πούμε ποιος ακριβώς είναι, γιατί η ιστορία αυτή είναι σε άπταιστα... γιαπωνέζικα). Το παιχνίδι όμως είναι πολύ πιο κατανοητό: Ελέγχετε ένα χαρακτήρα, και σκοπός σας είναι να εξολοθρεύσετε όλη τη στρατιά των δράκων και των ξωτικών που έχουν εμφανιστεί σε έναν τόπο. Το ποιον χαρακτήρα θα ελέγχετε, το καθορίζετε στην αρχή του παιχνιδιού, διαλέγοντας έναν από τους τέσσερις διαθέσιμους: Τον ιππότη, το μάγο, το βάρδο και το νίνζα. Οι χαρακτήρες διαφέρουν μεταξύ τους στα διαθέσιμα όπλα, στην ισχύ των όπλων τους και στις μαγικές ικανότητες που έχουν. Ευχάριστο είναι το γεγονός ότι αν επιλέξετε να συνεχίσετε το παιχίδι από εκεί

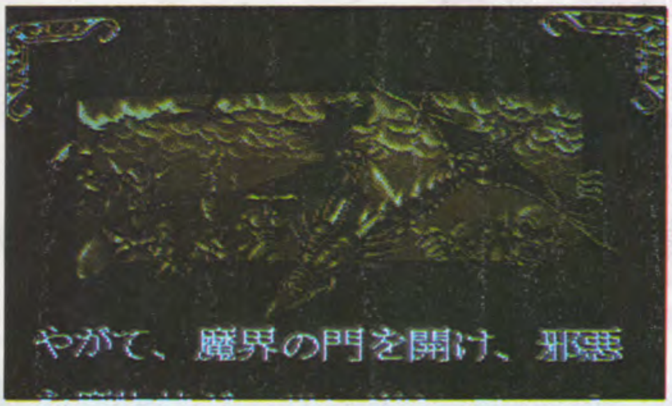




MOONWALKER

Λίγους μόνο μήνες μετά την κυκλοφορία της computer version του παιχνιδιού αυτού, η Sega μου έφερε το coin-op με θέμα από την ομώνυμη ταινία. Το παιχνίδι της Sega όμως δεν έχει και πολλά κοινά σημεία με αυτό της U.S. Gold, εκτός από τον τίτλο βέβαια, αφού, σύμφωνα με τη Sega, ο σχεδιασμός του παιχνιδιού ανήκει στον πρωταγωνιστή της ταινίας: Τον Michael Jackson αυτοπροσώπως. Κεντρικός ήρωας στο παιχνίδι είναι βέβαια ο Michael Jackson, ή μάλλον "οι" Michael Jackson, αφού υπάρχει και two player option. Σκοπός του είναι να μην επιτρέψει σε έναν τρελό επιστήμονα να πραγματοποιήσει τα σχέδιά του, καταστρέφοντας το σούπερ-όπλο που εκείνος έχει φτιάξει. Πριν τα καταφέρει όμως, θα πρέπει να αντιμετωπίσει πολλούς κακοποιούς που θέλουν να τον σταματήσουν, και αρκετά ρομπότ με τις ίδιες ακριβώς επιδιώξεις. Σαν απάντηση στους αντιπάλους του, ο Michael διαθέτει τις γροθιές του και την ευελι-







που χάσατε (το γνωστό μας "continue"), μπορείτε να αλλάξετε το χαρακτήρα που ελέγχετε.

Η πίστα φαίνεται από ψηλά, και σκρολάρει πολύ ομαλά προς όλες τις κατευθύνσεις. Από όλες τις πλευρές εμφανίζονται τα αντίπαλα sprites και επιτίθενται εναντίον σας, ενώ υπάρχουν και τα απαραίτητα φυσικά εμπόδια, όπως χάσματα, λάκκοι με καρφιά κ.λπ. Δεν είναι όμως τα πάντα εναντίον σας, αφού μπορείτε να βρείτε αρκετά μπαούλα και να ανοίξετε, παίρνοντας χρήσιμα αντικείμενα, όπως αντίδοτα σε δηλητήρια, αντικείμενα που αυξάνουν τη δύναμη των χτυπημάτων σας, ασπίδες σε κάποια χτυπήματα κ.ο.κ. Υπάρχουν επίσης τα κλασικά σούπερ-όπλα από την πλευρά σας (με αρκετή ποικιλία μάλιστα), και οι κλασικοί σούπερκακοί από την άλλη πλευρά (πολύ εντυπωσιακά sprites).

Τα background graphics του παιχνιδιού έχουν δουλευτεί πολύ, και είναι πολύ καλά, ενώ σκρολάρουν ομαλότατα. Τα sprites έχουν μεγάλη ποικιλία, πολύ καλή λεπτομέρεια και εξαιρετικό animation - όσο μεγάλα κι αν είναι. Ο ήχος είναι επίσης καλός, αν και θα μπορούσε να είναι κάπως καλύτερος, ενώ το gameplay είναι πολύ καλό, και ο βαθμός εθιστικότητας μεγάλος. Το "Dark Seal" είναι ένα παιχνίδι για το οποίο αξίζει να ψάξετε στα arcades της περιοχής σας. ■

ξία του. Αρκετές φορές όμως τα εφόδια αυτά δεν θα φανούν αρκετά, και τότε θα σας φανεί πολύ χρήσιμο ένα μαϊμουδάκι, το οποίο αν ακουμπήσετε, θα μεταμορφώσει τον Michael σε ρομπότ εξοπλισμένο με ακτίνες laser, τις οποίες μπορεί να εκτοξεύει εναντίον των αντιπάλων του. Κι αν ούτε αυτό δεν είναι αρκετό, τότε ο Michael μπορεί να το ρίξει για λίγο... στο χορό. Μοιάζει ίσως με αστείο, αλλά δεν είναι: Με το πάτημα ενός κουμπιού, ο Michael θα εκτελέσει μια χορευτική φιγούρα, και στο τέλος της όλοι οι εχθροί εξαφανίζονται από την οθόνη, εκτός ίσως από τους πολύ "ισχυρούς". Υπάρχουν



αρκετές πίστες, σε μερικές από τις οποίες πρέπει να ελευθερώσετε κάποια παιδιά, ενώ σε άλλες απλά να εξοντώσετε τους αντιπάλους σας.

Η πίστα φαίνεται από ψηλά, και σκρολάρει ή φαίνεται σαν ασανσέρ που ανεβαίνει. Το scrolling είναι πολύ ομαλό σε όλες τις περιπτώσεις. Τα γραφικά είναι πολύ καλά και σχεδιασμένα με λεπτομέρεια, ενώ τα sprites θα μπορούσαν να έχουν μεγαλύτερη ποικιλία. Πάντως όσα υπάρχουν είναι όμορφα σχεδιασμένα, με καλό animation και πολύ στυλ - ειδικά ο Michael στο άσπρο του κοστούμι και οι αντίπαλοι κακοποιοί με ρούχα παλαιότερων εποχών. Ο ήχος δεν θα μπορούσε να είναι άσχημος: Εκτός από τις "κορώνες" του Michael και τα ηχητικά εφέ, ακούγεται και μια πολύ καθαρή έκδοση των "Smooth Criminal", "Beat it" κ.λπ. - σε ορχηστρική εκτέλεση βέβαια.

Οσον αφορά το gameplay, τα πράγματα είναι αρκετά καλά: Κλασικό arcade, βέβαια, αλλά με δυσκολία στα σωστά επίπεδα και πολύ εθιστικό. Εστω κι αν δεν είστε οπαδός του πρωταγωνιστή, το "Moonwalker" θα τραβήξει την προσοχή σας... ■

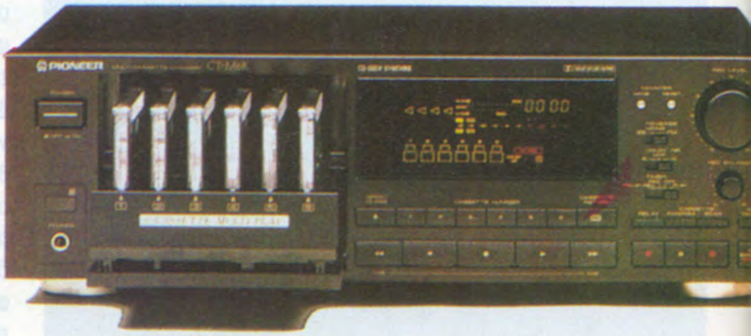
HI TECH

HIGH TECHNOLOGY

• Δ. Παυλής

ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΕΠΙΛΟΓΩΝ

Μετά τα CD players, τώρα και τα κασετόφωνα αποκτούν δυνατότητα πολλαπλής επιλογής. Ετσι, το Pioneer CT-M6R δέχεται 6 κασέτες τις οποίες μπορεί να παίξει συνεχόμενες ή κατ' επιλογή. Η τιμή του στην Αμερική είναι 75.000 δρχ. περίπου, ενώ στην Ελλάδα ακόμη δεν έχει έρθει. ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε., Ακαδημίας 96-98, τηλ. 3622478.



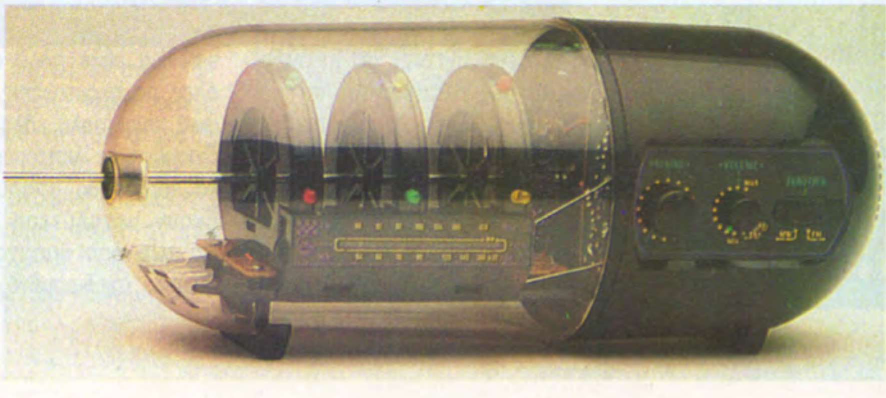


ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΠΑΝΤΑ ΣΕ ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑ

Μια βροχή θα μας σώσει! Δεν χρειάζεται όμως να μας βρει και απροετοίμαστους. Το Storm Alert σας προειδοποιεί για τους κεραυνούς, συλλαμβάνοντας τα σήματα που παράγονται και αντανακλώνται απ' το έδαφος. Κοστίζει 15.000 δρχ. περίπου. Sferic Systems Box 681 West Chester Pa 19380.

ΑΚΟΥΣΤΕ ΜΕ ΣΤΥΛ

Το Τ-500 είναι ένα πολύ όμορφο ραδιόφωνο, που σας επιτρέπει να βλέπετε και πιο μέσα απ' το πρωτότυπο εξωτερικό κάλυμμα. Διαθέτει AM/FM και είναι αρκετά εντυπωσιακό με τα LEDs που αναβοσβήνουν. Qualimax of America Anaheim CA: 714-995-2599. Τιμή 6.600 δρχ.



HIGH TECHNOLOGY HI TECH HIGH TECHNOLOGY

ΜΙΑ ΑΤΖΕΝΤΑ... ΤΟΥ ΧΕΡΙΟΥ ΣΑΣ



Το Alarm Chromo της Casio μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σαν ρολόι, ξυπνητήρι, ημερολόγιο, χρονόμετρο... Φυσικά όλα αυτά είναι λίγο πολύ συνηθισμένα. Γι' αυτό λοιπόν και η Casio προχώρησε ένα ακόμη βήμα. Στο Alarm Chrono πρόσθεσε τη δυνατότητα αποθήκευσης 30 αριθμών τηλεφώνου! Η αξία του φτάνει τις 12.050 δρχ. στην πλαστική έκδοση, και 21.350 σε μεταλλικό.
ΕΛ.ΜΗ ΑΕ, Χαρ. Τρικούπη 22, τηλ. 3643811.



Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΟ VIDEO



Το νέο video που παρουσίασε η RCA στην Αμερική, το VR341, έχει τη δυνατότητα να εμφανίζει τις οδηγίες χρήσης του στην οθόνη της τηλεόρασής σας. Και μάλιστα σε τρεις διαφορετικές γλώσσες: Αγγλικά, Γαλλικά και Ισπανικά. Ελληνικά δυστυχώς δεν έχει μάθει ακόμη (φταίει μάλλον το δύσκολο συντακτικό!).
Το tuner διαθέτει 181 μνήμες, ενώ η τιμή του - πάντα στην Αμερική - πλησιάζει τις 60.000 δρχ.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΟΔΗΓΗΣΗΣ

Διασκεδάστε μαθαίνοντας ταυτόχρονα κυκλοφοριακή αγωγή με το video driver της Tyco. Καθήστε λοιπόν μπρος στην οθόνη της τηλεόρασής σας, συνδέστε το video σας, εφοδιάστε το με την ειδική κασέτα, βάλτε μπρος και... φύγαμε. Μην ξεχάσετε βέβαια τη ζώνη σας, γιατί η βόλτα μπορεί να σας στοιχίσει λίγο ακριβά! Τιμή 16.000 δρχ. περίπου.
ARGOS DISTRIBUTORS LIMITED 489-494 AVEBURY BOULEVARD CENTRAL MILTON KEYNES Mk9 2WW.



Cine

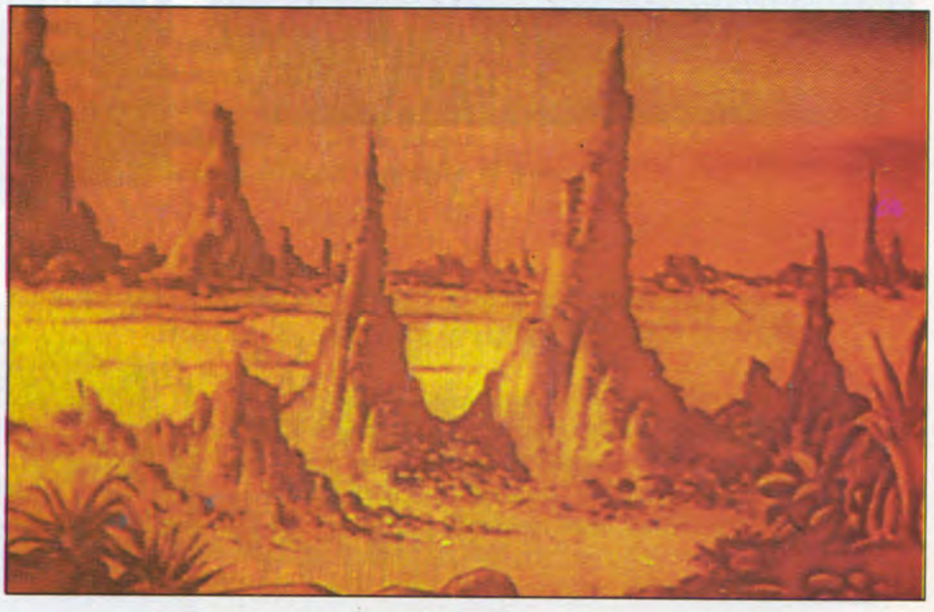
Καλώς τους μαυριδερούς users, καλό χειμώνα να 'χετε - κι όλα τα σχετικά. Βλέπω με χαρά ότι έχετε κάνει πλήρη αποτοξίνωση: Εχετε να πιάσετε joystick πάνω από ένα μήνα. Ελπίζω πάντως να εφαρμόσατε εκείνες τις ασκήσεις, για να διατηρείται σε φόρμα το video σας... Θυμάστε; Πολλαπλά eject της κασέτας, κάμψεις των κεφαλών και λοιπά... Πώς; Το ξεχάσατε; Αντε τώρα να πείσεις ένα video που κάθεται τρεις μήνες να δουλέψει... Για πατήστε σιγά το play... Σιγά, μην το τρομάξουμε...

ΤΙΤΛΟΣ: **Ο ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ**
ΕΤΑΙΡΙΑ: **HVH/ORION**
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: **ΓΚΕΡΑΛΝΤ ΜΟΡ, ΝΟΡΑ ΧΕΫΝΤΕΝ**
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: **ΥΜΠ ΜΕΛΧΙΟΡ**
ΔΙΑΡΚΕΙΑ: **85'**

● Του Γ. Κυπαρίσση

Γνωρίζετε τον κόκκινο πλανήτη; Μα και βέβαια τον γνωρίζετε: Είναι ο Αρης, ο πιο αγαπημένος πλανήτης των συγγραφέων επιστημονικής φαντασίας, από πολύ παλιά. Λοιπόν, δεν ξέρω γιατί, αλλά φαίνεται ότι ο πλανήτης αυτός έχει κάτι που φοβίζει. Αλλιώς δεν εξηγείται το γεγονός ότι πολλοί συγγραφείς και σκηνοθέτες τον είχαν πάντα σαν "κακό" στα βιβλία και στις ταινίες τους. Θέλετε ορισμένα παραδείγματα; Κλασική περίπτωση το "Ο Πόλεμος των Κόσμων" του Τζ. Ουέλλς, ένα μυθιστόρημα που έκανε την "κακή αρχή", περιγράφοντας μια φανταστική εισβολή Αρειανών και τον παραλίγο αφανισμό της ανθρωπότητας από τις εξελιγμένες πολεμικές τους μηχανές. Το κακό παράγινε αργότερα, με τις ταινίες της δεκαετίας '50-'60, από τις οποίες οι περισσότερες είχαν να κάνουν με κάποιο πλάσμα από τον Αρη. Η αλήθεια είναι βέβαια ότι και οι επιστήμονες είχαν βάλει το χέρι τους σε αυτόν το μύθο, περιγράφοντας τον Αρη σαν τον μοναδικό πλανήτη στο ηλιακό σύστημα που θα μπορούσε να φιλοξενήσει κάποια μορφή ζωής, μια και πολλοί υποστήριζαν ότι υπήρχε νερό, αλλά επίσης ο Αρης διέθετε και τέσσερις εποχές! Αλλά ούτε αυτά ήταν απαραίτητο να ξέρει κανείς: Μόνο μια ματιά αν ρίξει στον πλανήτη μέσα από ένα τηλεσκόπιο, θα καταλάβει ότι είναι, κατά κάποιον τρόπο, "ξεχωριστός": Χρωματισμένος σε αποχρώσεις του κόκκινου, με διάφορα "σχήματα" στην επιφάνειά του, που με λίγη φαντασία μοιάζουν με πόλεις... Πολύ θέλει η φαντασία του ανθρώπου νομίζετε; Η ταινία που θα κάνουμε review, έχει σαν βάση όλα αυτά. Δεν είναι καινούργια, παρόλο που δεν έχει πολύ καιρό που κυκλοφόρησε στο video. Η ηλικία της είναι μεγαλύτερη από τους περισσότερους αναγνώστες της στήλης: Γυρίστηκε στα 1960! Ομως αυτό δεν την εμποδίζει να είναι πολύ ατμοσφαιρική. Η ιστορία της είναι αρκετά απλή: Η εποχή εκείνη είναι η εποχή των μεγάλων εξελίξεων στον τομέα της αεροναυτικής και της διαστημικής τεχνολογίας. Αμερικανοί και Σοβιετικοί συναγωνίζονται για το ποιος θα στείλει το πρώτο ζωντανό ον στο διάστημα, ποιος θα πατήσει πρώτος το πόδι του σε άλλον πλανήτη, ποιος θα παραμείνει περισσότερο σε τροχιά γύρω από τη Γη και άλλα τέτοια κατορθώματα. Οι ταινίες επιστημονικής φαντασίας προχωρούν λίγο περισσότερο: Οι άνθρωποι έχουν μάθει πια να στέλνουν ολόκληρες αποστολές από επιστήμονες σε άλλους πλανήτες μέσα στο ηλιακό μας σύστημα, με πρώτο και καλύτερο τον Αρη. Τέσσερις αστροναύτες - μέλη μιας εξερευνητικής αποστολής επισκέπτονται για πρώτη φορά τον πλανήτη με ένα άριστα εξοπλισμένο διαστημόπλοιο. Σύντομα, τους περιμένουν ευχάριστες (στην αρχή) εκπλήξεις. Ο Αρης παρουσιάζει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον: Διαθέτει ατμόσφαιρα παρόμοια με εκείνη της Γης, και επίσης έχει αναπτύξει ζωή στην επιφάνειά του, ζώα και φυτά. Βέβαια, δεν θυμίζει τις πράσινες πεδιάδες της Γης. Εδώ συνεχίζει να κυριαρχεί το κόκκινο χρώμα, οι μυτεροί βράχοι, οι έρημες εκτάσεις... Ομως, πού και πού, ένας παράξενος θάμνος κάνει την εμφάνισή του.

Οι τέσσερις επιστήμονες, χαρούμενοι από τις ασυνήθιστες ανακαλύψεις, ρίχνονται στη δουλειά με ενθουσιασμό, καταγράφοντας, ταξινομώντας και τοποθετώντας ζώα και φυτά σε ειδικούς θαλάμους για μεταφορά στη Γη. Ο ενθουσιασμός τους όμως κόβεται απότομα σε λίγο: Ο Αρης παραμένει πάντα ένας εχθρικός και αφιλό-



Review

ξενος πλανήτης. Ακόμη και οι ζωντανοί οργανισμοί που βρίσκονται στο έδαφός του, δείχνουν να μη λατρεύουν τους ξένους. Η αρχή θα γίνει με τα φυτά, τα οποία δείχνουν να συμπαθούν το ανθρώπινο... κρέας, αλλά ο πραγματικός κίνδυνος θα εμφανιστεί αργότερα. Μια τεράστια αμοιβάδα θα επιτεθεί στο σκάφος των εξερευνητών μας, εκπροσωπώντας όλα τα όντα του πλανήτη, για να τους διώξει μια και καλή. Στην αρχή, βέβαια, οι φίλοι μας δεν θα δώσουν μεγάλη σημασία, όταν όμως η αμοιβάδα θα σκοτώσει ένα από τα μέλη της αποστολής, τότε θα καταλάβουν ότι ο Αρης δεν αστειεύεται... 85 λεπτά "καθαρής" επιστημονικής φαντασίας εκείνης της εποχής, η οποία, χωρίς να έχει πολλά να προσφέρει από άποψη τεχνικών εφέ, έχει ατμόσφαιρα, ενδιαφέρον, και πολλή αγωνία μέχρι το τέλος, θυμίζοντας σε μερικά σημεία τη "μάζα" (τι αμοιβάδα, τι μάζα, και οι δυο είναι γεμάτες ζελέ). Εγώ, πάντως, προσωπικά την προτιμώ από πολλές σημερινές όμοιές της...

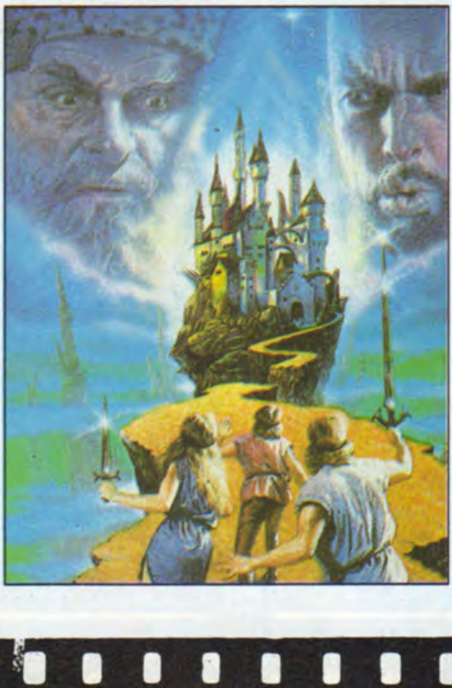
ΤΙΤΛΟΣ: ***ΟΙ ΜΑΓΟΙ ΤΟΥ ΧΑΜΕΝΟΥ ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ***
ΕΤΑΙΡΙΑ: ***VIDEOSONIC/RCA***
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ***ΝΤΕΗΒΙΝΤ ΚΑΡΑΝΤΑΪΝ, ΜΠΟΜΠΥ ΤΖΑΚΟΜΠΥ, ΛΑΝΑ ΚΛΑΡΚΣΟΝ***
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ***ΤΣΑΡΛΣ ΓΚΡΙΦΦΙΘ***

Μια role playing ταινία είναι πάντα πολύ γοητευτική: Χαμένα βασίλεια, κάστρα, δράκοι, μάγισσες, ο "καλός" και η παρέα του, μη μου πείτε ότι δεν σας αρέσουν: Ο "Θρύλος", το "Γουίλλοου", η "Ιστορία δίχως τέλος", ο "Λαβύρινθος" είναι μερικές από τις κορυφαίες ταινίες με σχετικό περιεχόμενο, και όλες έχουν παρουσιαστεί από τη στήλη.

Η ταινία "Οι Μάγοι του Χαμένου Βασιλείου II" ανήκει σε αυτήν την κατηγορία. Οπως δείχνει το όνομά της, πρόκειται για τη συνέχεια της Μάχης των Μάγων ("Οι Μάγοι του Χαμένου Βασιλείου"), μιας ταινίας που είχε περάσει σχετικά απαρατήρητη από τη χώρα μας, αλλά στο εξωτερικό τα πήγε αρκετά καλά, τόσο ώστε να έχει



και συνέχεια. Η ιστορία περιέχει, όπως καταλαβαίνετε, μεγάλες δόσεις μαγείας. Θυμίζει αρκετά το "Θρύλο", μια και εδώ ο διάβολος είναι έτοιμος να κυριαρχήσει στη Γη, και μόνο ένας αρχαίος μάγος μπορεί να σταματήσει τα διαβολικά (τι άλλο;) σχέδιά του. Για να τα καταφέρει όμως ο μάγος, πρέπει να βρεθεί ο Εκλεκτός, ο μοναδικός άνθρωπος που θα μπορέσει να φέρει σε πέρας την ύστατη αυτή αποστολή (έχω παρατηρήσει ότι πάντοτε οι μάγοι έχουν ένα πρόβλημα στο να εκτελέσουν οι ίδιοι τις αποστολές τους). Το ωραίο στην



όλη υπόθεση είναι ότι ούτε ο μάγος ξέρει ποιος είναι ο Εκλεκτός. Η έκπληξή του λοιπόν είναι πολύ μεγάλη, όταν ανακαλύπτει ότι η μοίρα έχει επιλέξει ένα μικρό αγόρι, το οποίο δεν έχει καμιά ιδέα από μαγικές και πολεμικές τέχνες (πάλι "Θρύλο" μου θυμίζει). Ομως η μοίρα δεν σηκώνει αντιρρήσεις. Για να διαλέξει το παιδί, κάτι θα ξέρει. Ετσι, η περιπέτεια αρχίζει. Ο ήρωάς μας γράφεται σε εντατικά τμήματα εκμάθησης μαγείας, ενώ συγχρόνως αρχίζουν να συγκεντρώνονται γύρω του οι πρώτοι του σύντροφοι. Σιγά - σιγά το πέπλο της καταστροφής καλύπτει τη Γη, και ο φίλος μας ξεκινά στα γρήγορα την αποστολή του, έχοντας πόλυ λίγο χρόνο για να την ολοκληρώσει. Θα προλάβει να σταματήσει τα καταχθόνια σχέδια του διαβόλου, προτού η Γη καταστραφεί; Μάλλον, γιατί αλλιώς δεν θα ήμουν σε θέση να σας τα γράφω αυτά. Γεγονός πάντως είναι ότι η ταινία, παρόλο που δεν έχει καμιά ιδιαίτερη πρωτοτυπία στο σενάριό της, βλέπεται ευχάριστα από τους φανατικούς του είδους. Εχει περιπέτεια, μάγια, μάχες μέσα σε δάση (συνήθως), κάστρα και μπουντρούμια, κακούς δαίμονες και μαγεία, Bard's Tale κανονικό δηλαδή. Οσοι adventurάδες προσέλθετε... Αμάν πια βρε Αντρέα, πέμπτη φορά... Δεν βαρέθηκες να το βλέπεις;

CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πια σε όλους παιχνιδομηχανές!

Του Θ. Δεβελέγκα

ALEX KID IN SHINOBI WORLD

Είδος: ARCADE
Console: SEGA

Πάρτε ένα γνωστό beat 'em up όπως το "Shinobi", κι ένα χαριτωμένο arcade όπως το "Alex Kid in the Miracle World", και προσπαθήστε να φανταστείτε κάτι ενδιάμεσο. Το αποτέλεσμα θα είναι βέβαια ένα arcade στο οποίο πρωταγωνιστούν νίνζα, τους οποίους ο κεντρικός ήρωας σκοτώνει με το χαμόγελο στα χείλη.

Ο Alex λοιπόν, αφού έδωσε ένα καλό μάθημα στον κακό του πρώτου παιχνιδιού στο οποίο πρωταγωνιστούσε, έρχεται τώρα να σώσει την κοπέλα του που είχε απαγάγει ο κακός "Dark Ninja". Πριν ξεκινήσει ο Alex πάντως, επισκέφθηκε τον καλό μάγο "Guardian of Light", ο οποίος τον εξόπλισε με μαγικές δυνάμεις.

Τώρα λοιπόν ο Alex πρέπει να περάσει μέσα από τέσσερα επίπεδα, καθένα από τα οποία χωρίζεται σε τρία στάδια. Σε κάθε στάδιο θα πρέπει να περάσετε από αρκετές δυσκολίες μέχρι να φτάσετε στο μεγάλο κακό που φυλάει την έξοδό του, τον οποίο θα πρέπει να αντιμετωπίσετε. Στο δρόμο μπορείτε να μαζέψετε και διάφορα bonus, όπως έξτρα ενέργεια, μεγαλύτερα άλματα ή πιο ισχυρά όπλα. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα, και γίνεται καλή χρήση του χρώματος, ενώ τα sprites μοιάζουν με αυτά του "Shinobi", αλλά σε πιο χαριτωμένη έκδοση. Ηχητικά εφέ και μουσικά θέματα εμπλουτίζουν την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, ενώ το gameplay βρίσκεται στα απολύτως σωστά επίπεδα δυσκολίας, ενώ είναι πολύ εθιστικό. Ενα εξαιρετικό παιχνίδι από όλες τις απόψεις.

GRAPHICS: 8.9
ANIMATION: 9.2
ΗΧΟΣ: 8.3
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.1



DON DOKO DON

Είδος: ARCADE
Console: PC ENGINE

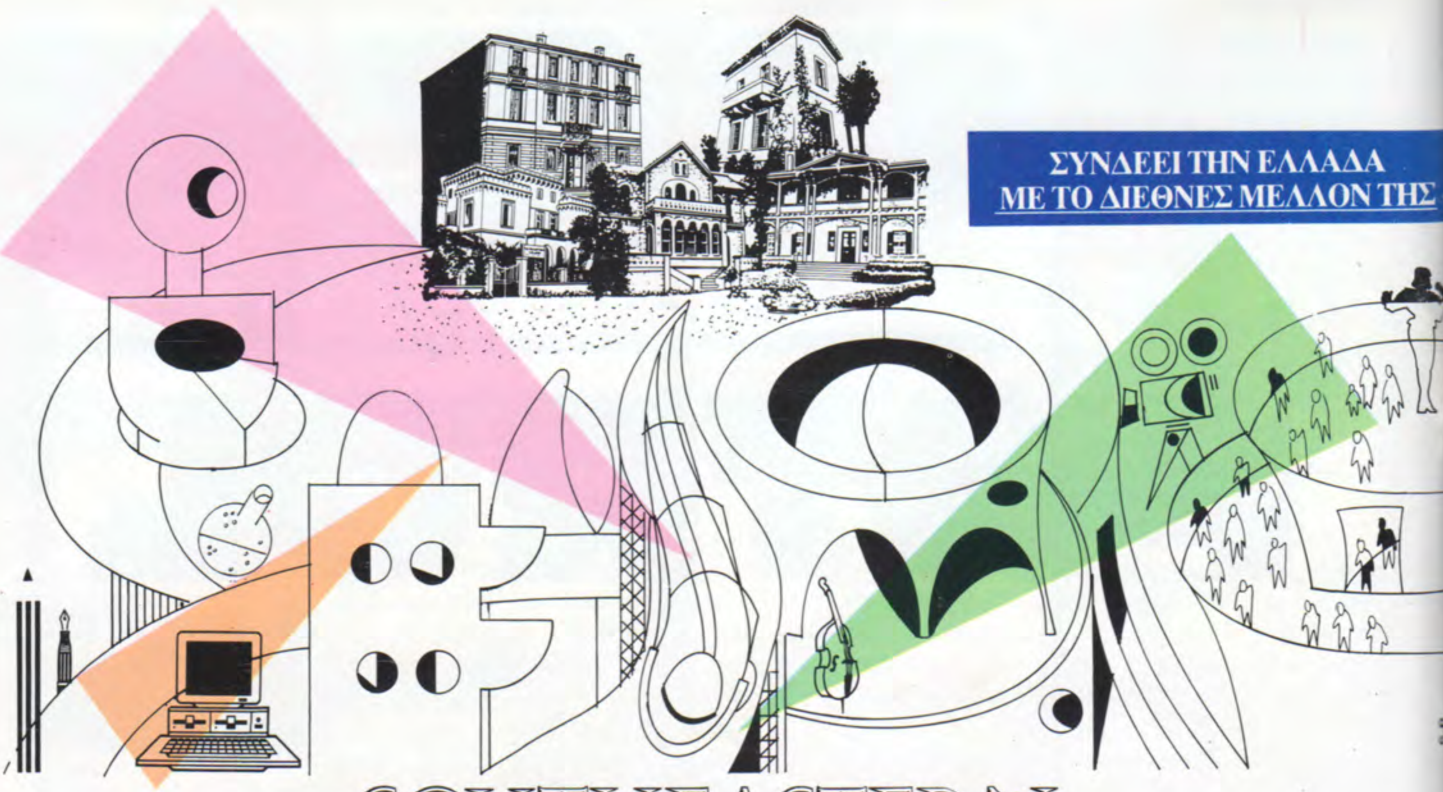
Πριν από οκτώ περίπου μήνες, είχε κάνει την εμφάνισή του στα arcades το coin-op "Don-Doko-Don" της Taito, μεγαλώνοντας έτσι τον κατάλογο των "χαριτωμένων παιχνιδιών". Τώρα η Taito μας φέρνει την έκδοση του παιχνιδιού αυτού για PC-Engine, και είμαστε στην ευχάριστη θέση να σας πούμε ότι έχει κάνει πολύ καλή δουλειά. Κακά πνεύματα έχουν απαγάγει μια πριγκίπισσα, κι εσείς μόνος ή με κάποιο φίλο σας, πρέπει να την ελευθερώσετε. Για να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους σας, είστε εξοπλισμένος με ένα σφυρί, το οποίο κατεβάζετε με αρκετή δύναμη στα κεφάλια των αντιπάλων σας. Το αποτέλεσμα θα είναι να ζαλιστούν για λίγο, κι εσείς θα πρέπει όσο είναι ζαλισμένοι, να τους σηκώσετε και να τους πετάξετε πάνω σε έναν τοίχο ή κάποιον εχθρό σας, και τότε οι... παθόντες θα μετατραπούν σε φρούτα που αυξάνουν το σκορ σας. Μπορείτε να μαζέψετε και διάφορα bonus icons που σας δίνουν την ικανότητα να εκτοξεύσετε σφυριά, πετυχαίνοντας έτσι τους αντιπάλους σας από απόσταση, ή να σκοτώνετε τους αντιπάλους σας με το πρώτο χτύπημα. Ανά δέκα επίπεδα, από τα πενήντα συνολικά που διαθέτει το παιχνίδι, θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε τον κλασικό μεγάλο κακό. Οσο προχωράτε οι δυσκολίες αυξάνονται, με την προσθήκη κινούμενων πλατφορμών, πιο επιθετικών αντιπάλων κ.λπ.

Τα background graphics είναι καλοσχεδιασμένα, ενώ τα sprites είναι χαριτωμένα (από μανιτάρια που περπατάνε, μέχρι λαγουδάκια και κολοκύθια) και με καλό animation. Πολύ καλά ηχητικά εφέ και εθιστικότατο gameplay συμπληρώνουν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους αυτού που έχουμε δει στο PC-Engine.

GRAPHICS: 9.4
ANIMATION: 9.6
ΗΧΟΣ: 9.2
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.5




LOST PATROL
Ανακαλύψτε τα
PIXELOσημα
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE
WAKELIN.
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ
ThirdWave
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ. 9217428, FAX 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 3601761
ocean


ΣΥΝΔΕΕΙ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΜΕ ΤΟ ΔΙΕΘΝΕΣ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ